电子游戏软件



2000

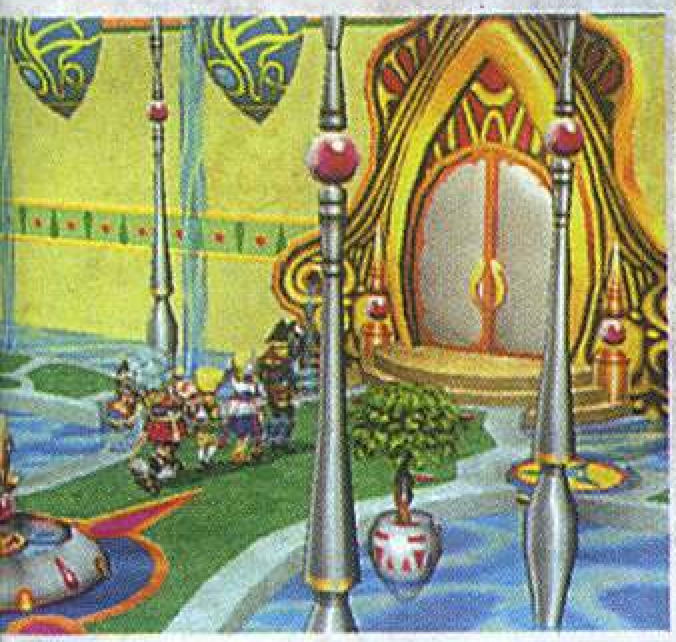
GAME风景线

5

GAME SOFTWARE



百事世纪星阵营
小罗纳尔多RONALDINHO
罗贝托 ROBERTO
卡洛斯CARLOS
大卫 DAVID
贝克汉姆BECKHAM
迈克尔 MICHAEL
欧文OWEN
渴望无限
精彩足球
实现渴望 惊喜无限
自即日起至2000年10月31日止，购买本公司"百事世纪星阵营"促销包装的百事可乐、七喜、美年达、激浪，收集5个拉环或瓶盖，符合下列条件，即有机会赢取超值礼品。
300分=运动背囊一个
(共 3000 个)
5000分=个人电视一台
(康佳小画仙 A1488E 共 100 台)
2000分=运动腕表一块
(共 300 块)
400分=运动风衣一件
(共 1000 件)
100分=百事足球联赛球星卡一包
(42 款 每包 5 张 共 50000 包)
25分=球星海报一张
(共 4 款 每款 25000 张)
《百事世纪星阵营》活动查询请致电：800 810 0754 一、二等奖申报热线：010 63280088-3628/3611
兑奖时间及日期：即日起至 2000 年 10 月 31 日止每周六／日早上 9：00 至晚上 7：00
兑奖地点：北京：亿客隆总店·京客隆机场路店·亿客隆丰台店·亿客隆万事吉店·长安商场·物美古城·物美翠微·物美马甸·华堂·得福瑞·天客隆交道口店·天客隆安定门店·京客隆总店·家和通融·北辰·望京总店·城市之光西单店·利客隆双榆树店·华润京通店·小白杨一号店·首航十店·百盛学院路店·庄胜崇光·清华日用·美廉美·崇文门菜市场天桥店·阜成门华联·朝内菜市场·通县：物美西门店·通粮七店·顺义：顺义物美·平谷：城市之光·怀柔：京北大世界·昌平：阳光商厦·密云：鼓楼商场·大兴：小白杨八号店·房山：亿客隆超市·华冠五号店·门头沟：新桥超市·延庆：夏都大厦·天津(022-23121245)：家乐南楼店·家乐东丽店·家乐北辰店·家乐中山店·家乐红星路店·家乐福隆城店·家乐福白堤路店·石家庄(0311-3050643)：保龙仓一店·保龙仓二店·北国超市·天客隆超市·万利福超市·天元平南·圣和百货·东购超市·天元北郊·天元农机街·唐山(0315-2822457)：家乐超市·天客隆超市·华盛超市·金客隆·秦皇岛：友谊仓行·家惠超市·百信仓行·秦新大超市·邯郸(0310-7036661)：樱花大卖场·美食林千百家超市·新世纪·廊坊(0316-2694507)：联华超市·明珠大厦·保隆仓·惠万家超市·呼市(0471-3950742)：丽都总店·丽都庆丰超市·新世纪商城·天元地下超市·青岛(0532-2619318)：佳士客·南山百盛·崂山百货大楼·华联超市·保定(0312-3150114)：花园里超市·保定超市·杰出超市·天鹅超市·济南(0531-7155199)：泉城广场银座超市·万嘉隆仓储·绿地超市·贵和百货超市·太原(0351-4048460)：华宇购物广场·田和超市·糖酒购物广场·糖酒五一店·承德(0314-2081808)：多来客仓储超市·翠惠超市·惠万佳超市
百事可乐
道吉体育
21e sports
道吉体育当代商场专卖店·新东安专卖店·三利百货专卖店·新世界商场专卖店·首都时代广场旗舰店·天地人康体精品世界专卖店·
北京百事可乐饮料有限公司
PEPSI







GRANDIA II

格兰蒂亚II

制作发表会一年后……关于“格兰蒂亚 II ”的详细内容终于公开了！现在就来看看这登场人物与世界观全然不同的崭新物语吧！

“裘里谢恩”大陆！

“II”的舞台为新天地

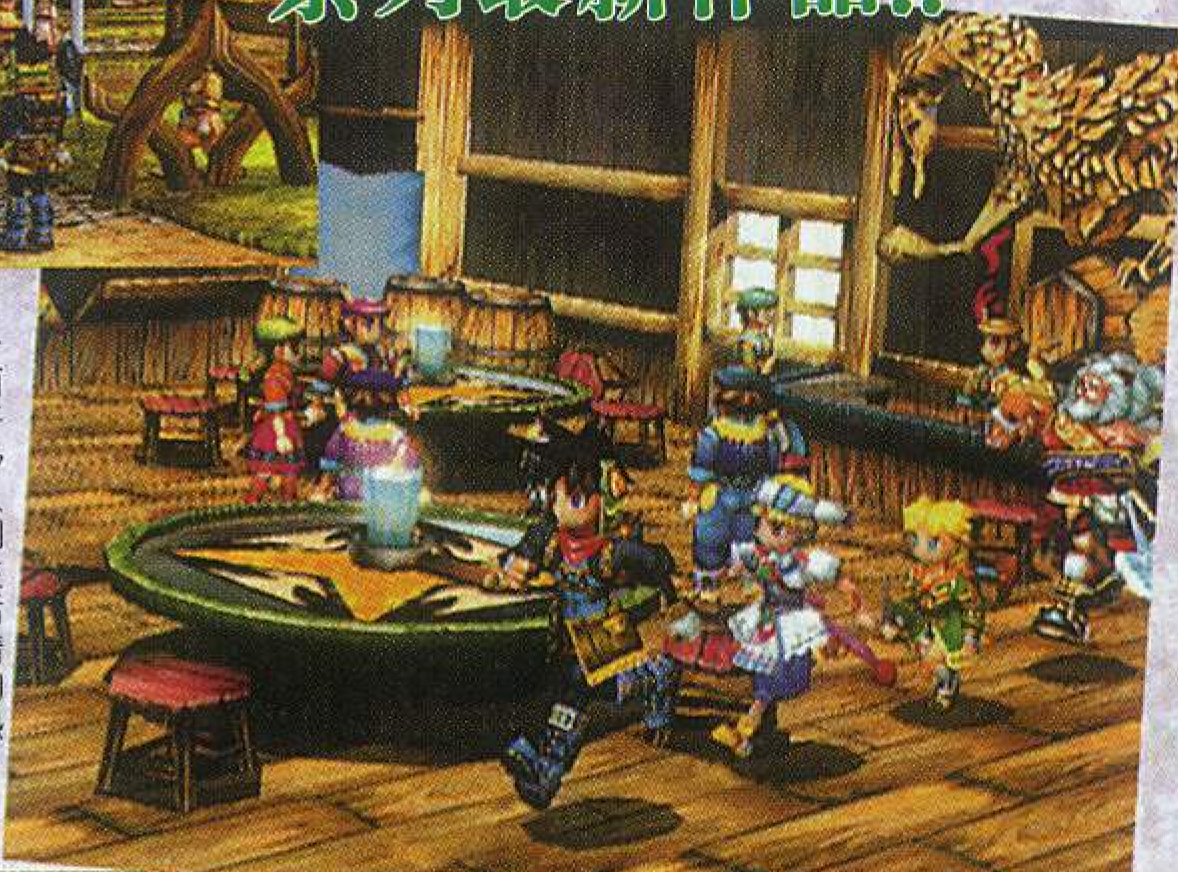
DC	
厂商：SEGA	类型：RPG
媒体：GD-ROM	发售日未定

'97年于SS上发售的人气RPG游戏“格兰蒂亚”，经热烈支持的玩家们三年焦急的等待后，其续作“格兰蒂亚II”的详细情报就要在本期为玩家们公开了！

即将于DC上推出的“格兰蒂亚II”，无论在登场人物、世界观或者是剧情部份都充分融入了有别于前作的冒险故事，将在一个被“格那拉克利普”巨大裂缝所分裂的新世界为舞台来演出。当然了！本作也充分发挥了新主机的性能，无论是街道、迷宫、角色等都以美丽的多边型来表现！

拥有全新世界观的系列最新作品!!





→有许多人们生活着的热闹城镇。从半透明的阴影与墙上的雕像可看出这世界有多细腻，感觉上就有如自己活在这世界里一般。

被格那克利普分裂的世界

“格兰蒂亚II”的舞台裘里谢恩大陆，被一个巨大地表裂缝“格那拉克利普”深深分割。而这“格那拉克利普”也不断地往世界各地扩张、龟裂的裂缝阻绝了各地区的文化，使彼此间无法交流。其宽度大约为一公里，深度更是不得而知……





←可一边360°自由变换视点，一边在迷宫中进行冒险，而且还有许多会令玩家头痛不已的陷阱。

主题为"神与魔" 剧情故事与登场人物介绍！

短暂的希望包围着世界

在终结"银色白光"时代的格拉那思神与恶魔维尔玛之战的一万年后……世界进入了一个称之为"红色黄昏"的时代。裘里谢恩大陆上的人们，在战争的伤痕"格那拉克利普裂痕"之下过着朴实的生活，这个格那拉克利普也成为人们继续发展的一大障碍。然而，真正深植人心的不安与恐怖却来自于恶魔维尔玛将重新降临地面世界的这个事实，以第二个月亮的身份……



由建造教会的卡波村展开故事的冒险之旅！

←以多边形来完成村落的设计，这便是针对游戏描绘的插画。由村子的设计也可以感受到人们心中的不安。

这次游戏的背景是一场发生于一万年前的大战争"神魔大战"。到了现在，天空中仍然浮现着恶魔的景象，使人们不断向格拉那思神祈祷……而"II"的冒险便是由这个世界展开的。

主角龙特是个以怪兽猎人为职业维生的17岁少年。因为昔日的某事件而将内心世界紧闭起来的少年，将外人与自己的内心远远地隔绝开，单独与爱鹰史卡依共事。故事是由拥有格拉那思教会的卡波村开始的，主角必须保护教会的见习神官——少女爱蕾娜。

现实主义者的"吉奥哈沃德" 龙特

他是在这世界中被称之为"吉奥哈沃德"的怪兽猎人。在磨练出一身超高的剑技后，便开始从事这个职业。他的观念是"梦想无法当饭吃"，是一个不肖于追求理想与权利的现实主义者。





多边形模型



↑游戏洗练的世界观，到底主角在冒险中会遭遇什么？

听得懂人语的爱鹰 史卡依

两年前与龙特相遇后，便与他一起工作。它是唯一可以令龙特敞开内心世界的伙伴，会以长者的口气说话。



多边形模型



↑卡波村是冒险开始的地方，与爱蕾娜的相逢将会改变主角的一生。

过去所发生的大战争"神魔大战"是？

所谓的"神魔之战"是指过去名为格拉那思的神祗与恶魔维尔玛将这个世界一分为二的大战。结果，世界受到极大的破坏！大地被格那拉克利普这个巨大的裂缝给分隔开来。幸存下来的人们抱着仅存的希望开始了他们的生活，但是格那拉克利普却阻绝了人们的交流。即使是在一万年后的今日，这裂缝仍对人们造成极大的不便。而天空中的黑色月亮——这个象征维尔玛的恶魔现象，更让人心神不安……所有的人都祈求格拉那思教的神官能救赎众人脱离黑暗世界。



格拉那思教会

↑这便是散落于世界各地，人们祈求格拉那思神救赎的教会。

有许多触碰之后就会启动的机关

在前作中，玩家只要接近挂帽架便会摇动，倒地的桶子便会滚动……街上有许多变化多端的机关。而这机关的要素在本次的作品中也依然健在，相信玩家们一定可以在冒险中体验乐趣。



游戏中，玩家可以以包括主角在内的四人团体来进行游戏的冒险之旅。现在，就继续为大家公开这回将与主角一同冒险，同样为剧情中心的两位女主角。

其中一位是在冒险开始时，主角必须保护的年轻见习女神官爱蕾娜。这个手中持有法杖，体格比龙特小上许多的角色，据推测在未来的战斗中将以回复魔法为中心、扮演战斗的辅助角色。

而另一位角色则是手拿弓箭枪，外形艳丽的少女·米雷妮亚。她与爱蕾娜完全不同，目前她与主角及世界观的关系都还未明朗化……到底主角会在什么情况下遇见这位擅长以弓箭攻击远方敌人的少女呢？而她在故事中又扮演怎样的角色呢？

最多四人的组成团体



←↑在冒险中，除了这回所发表的两位女主角外还会有各种不同的伙伴出现。

清廉的“格拉那思的歌姬”

爱蕾娜

在卡波村中的教会见习的女神官。因为她是那种见到有困难的人绝对不会弃之不管的个性，所以才会加入以“救济困苦人们”为教义的格拉那思教会。自小便十分喜爱唱歌，希望可以利用自己的歌声为人们夺回内心的希望之光，也因此被称为“格拉那思歌姬”。而爱蕾娜会以什么心态面对内心孤独的龙特呢？





妖艳的神秘美女

米雷妮亚

将一头美丽长发以奇妙方式盘扎起来的神秘少女。目前她与主角、爱蕾娜之间的关系尚是个谜。其个性反复无常，好像猫咪一般，如果有事情无法如她所愿便会大发脾气，不考虑别人的生命随意而行。然而，令人意外的是她的弱点是喜爱娇小可爱的东西，常常会一看到就想上前触摸。其确切年龄不明，从外表看大概只有17岁吧！





享受探索街道的乐趣!!



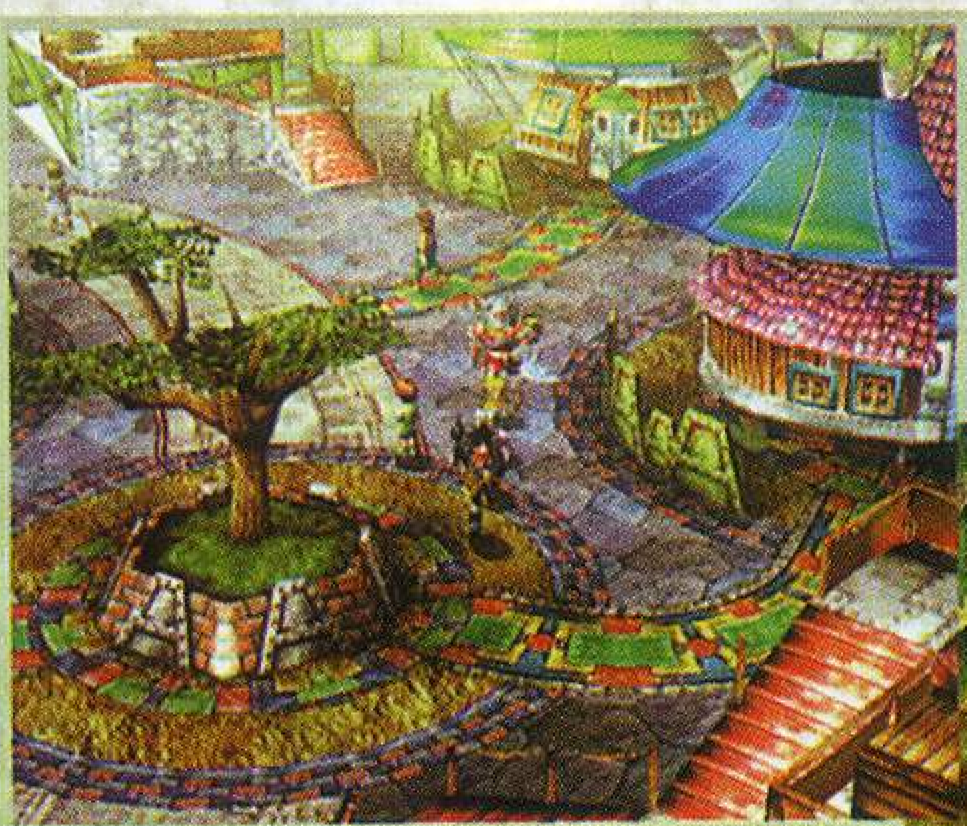
↑某个地方的教会内部，感觉上会有许多冒险者为寻找机关而在街道的各处走动。





←↓仔细调查房中的东西，到处摸摸看。

当然还可以进行视点的变更





↑→在原野移动时的视点有两种可以选择。如果以远距的视点移动，便不会在街道中迷路了。

战斗系统继承了前作的特色！

这回“格兰蒂亚II”的战斗画面，无论是原野或角色都将以多边形的设计来呈现。以下这页我们将继续介绍最新公开的战斗画面。

本作的战斗基本系统与前作相同，都是采用Initiative Point Gage（以下简称IP数值机）。在这个系统下，玩家攻击发动的时间将会因技巧的不同而有所差异，是一种采用即时时间的崭新战斗系统。玩家可用快速的组合技进行牵制，也可以慢慢地蓄力来发动強力的攻击，总之能够享受威力十足的技巧所带来的魄力画面，以及各种作战策略的乐趣。

IP数值在“II”中依然健在！

无论是敌人或是我方角色，在选择指令后到实行之间都有必须等待的“行动时间”。另外在进行下个指令选择前还必须经过“待机时间”才行。而IP数值机便是将参加战斗的全员时间轴以礼堂性的表现来显示。虽然在这回公开的画面中IP数值还未出现，但未来将会加入实际的战斗画面中。

你还记得游戏独特的战斗系统吗？



→此画面为前作SS版的画面，右下方就是IP机。

魄力的战斗画面在荧幕中展开！



→龙特挥出大剑斩杀艇人产生致命一击，敌人留下残影往后仰倒。







←↓在迷宫与原野中有许多敌人徘徊着。

与敌人接触后便会进人战斗!!



←基本上，战斗时的视点就如图片所示，可以看到全体的位置。

等着主角入瓮的怪物们！

过去以2D表现的敌人在“II”中将以多边形来表现，而全部的敌人都会进行变化丰富的攻击。



↑这是食人巨妖系的敌人，以打击技为主。



→不死系的敌人，下半身为融化后的状态。



↓会放出石化光线的神秘怪鸟。



↓在后面有眼球，是一个奇怪的大形敌人。



↓这是充满“格兰蒂亚II”特色的骷髅骑士。

与同伴进行连续攻击！



→我方两位角色的攻击连续炸裂！由大魄力的视点位置可清楚看到攻击画面。



←↓基本上，本作的魔法名称都与前作差不多。而引人注意的则是必杀技，同伴们将使用何种特技呢？



技与魔法的威力大为提升了!!

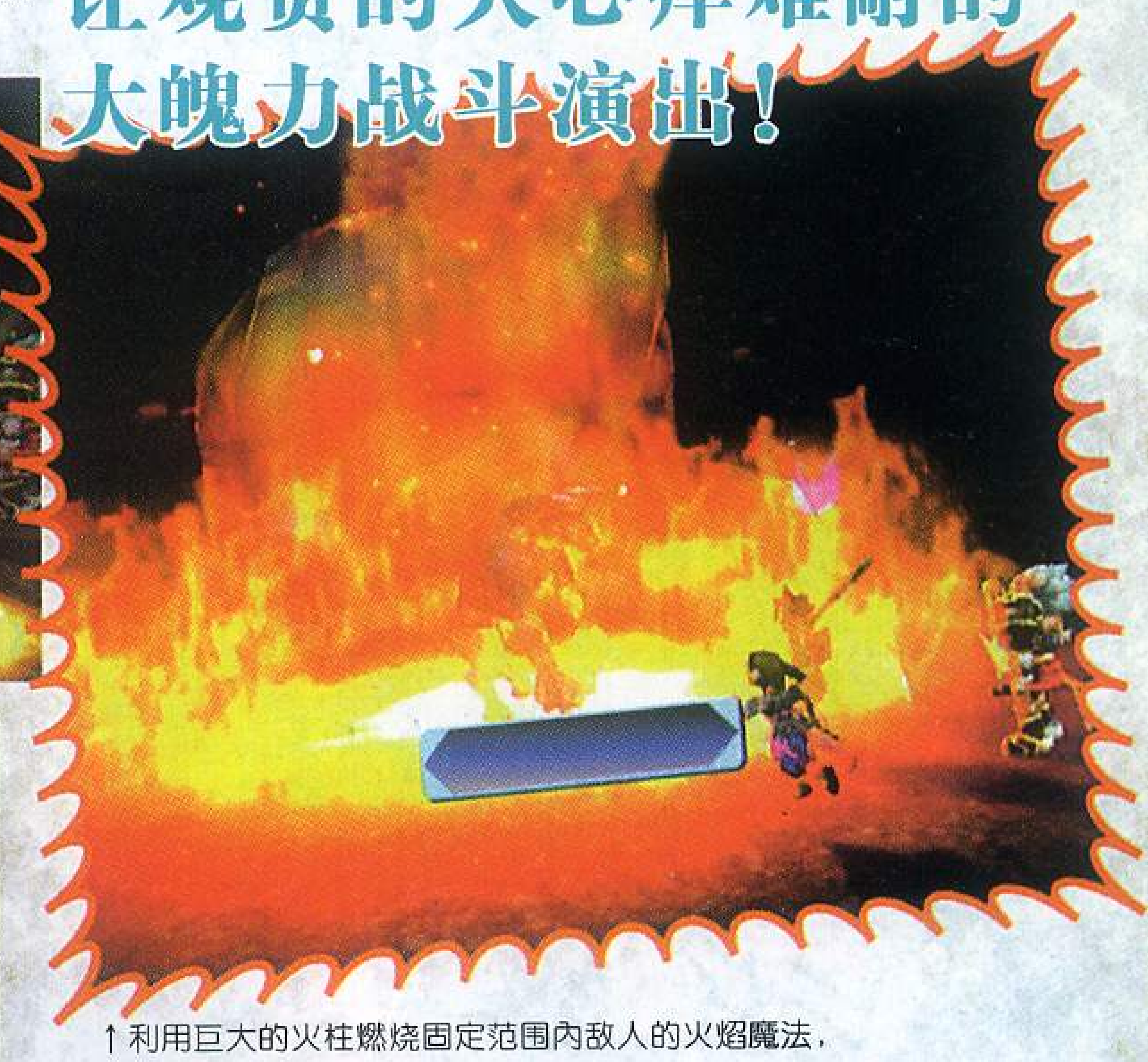
在制作“II”的战斗画面时，设计师们是花费大把的心力在如何将角色作战状态的视点淋漓尽致地显现出来，无论是必杀技、魔法或是战斗中发动华丽的特殊攻击，画面都会以最佳的角度来表现。

而这回在参考玩家对于前作的意见后，技与魔法的学习系统也有所改良。未来将会继续为玩家做追踪报导。



↑风魔法画面。这回的演出将会如同附图一般，敌阵中引起真空的旋涡，也可封住对手的魔法。

让观赏的人心痒难耐的大魄力战斗演出！



↑利用巨大的火柱燃烧固定范围内敌人的火焰魔法，这是可由初期魔法燃烧慢慢修炼而成的。

谁会唱呢？



↑地之魔法的发动画面，聚集大地的力量提升防御力，缓和受到的伤害。

↓在前作中最强的风之魔法。这回有许多角色可以使用了。





↑→森林系的魔法，可以回复角色的能力。

疾风唤起龙卷风 重创全体敌人！



关于“格兰蒂亚II”的问题

有关“格兰蒂亚II”的登场角色、游戏世界观、战斗画面等要素，这回终于明朗化了，但是相信玩家还有许多疑问。现在就让我们来了解一下五个玩家迫切得知的问题吧！

Q.“II”的角色设计由谁负责？

A.漫画家“かのえゆうし”先生。

为了找出适合负责与前作完全不同的“II”的插画设计者，我们在众多候选者中挑出他来。

Q.有多少角色会成为伙伴？

A.目前还是秘密。

这回将有为数众多的同伴会加入。无论是年龄、性别、职业、武器都不同，请期待吧！

Q.会不会与女主角谈恋爱？

A.考虑主角的年纪的话……

关于这一点，在这里还是要保密一下……但是考虑主角设定成17岁的话，这当然是有可能的……？

Q.音乐由谁负责？

A.与前作相同，是岩垂德行先生。

由于世界观与前作完全不同，因此几乎都是全新的曲子。有机会的话，或许会重新编排以前的曲子。

Q.发售日期大约定在什么时候？

A.希望在不久的未来就可以推出。

虽然目前还没有什么可说的，但是希望能够比大家所预期的更早推出。希望大家像期待前作一般好好地等待（笑）。

劲舞革新版

Dance Dance Revolution 3rd MIX

DDR·第三混音版





身为舞蹈游戏的始祖，受到玩家爱戴的最新作即将附带许多崭新模式在 PS 上登场喽！

PS	厂商：KONAMI	类型：ACT
	媒体：CD-ROM	发售日期：2000.5

刮起流行风潮的舞蹈游戏又有最新作！



↓照着从画面下方往上跑的箭头来踩踏垫。这样的游戏规则，相信大家早就知道了吧！



无人不知！无人不晓！曾经刮起舞蹈游戏流行风潮的DDR，这次的最新作品，很快地便将目前还在各游乐场中十分热门的"3rd I"，移植到PS主机上，这对玩家来说，真是天大的消息吧！

虽然系统本身与前作没有太大的变化，但由于搭载了许多新的模式，所以游戏乐趣依旧不减。不再单单只是跳舞而已呢！！



←各游乐场目前还在积极进货中的"3rd I"，竟然要出现在家里。




已经确定要移植！

超大游戏内容 收录50首以上



↑所收录的舞曲可都是由帅气十足的舞者来担纲。而且舞曲数多达50首以上！



↑只要连续正确踩踏舞垫，便会有特技产生。不知各位玩家可以连续踩出多少个特技呢？







←↓最新搭载的模式里，在荧幕背景中跳舞的角色，会有新人的出现哦！

全部都完全相同

编辑模式 当然还在！

在前次的作品、前前次的作品中早已搭载，让玩家可以自由编制舞步的编辑模式。在这次的第三混音版当中，当然也是少不了的。所以，玩家最好从现在起，好好考虑要制作出怎样的独创舞步呢！



↑背景图案也会变得十分抢眼亮丽哦！

→也能够两人同时玩，配合着步调来跳。





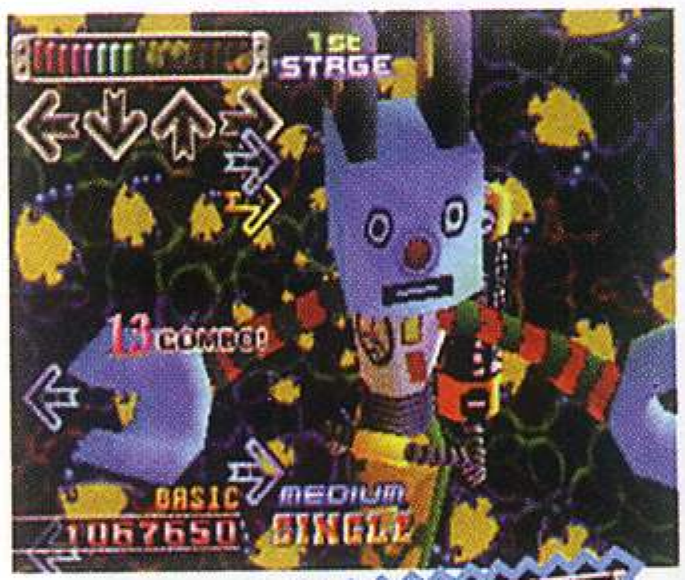


踩踏后 转身跳起



↓游戏中，舞步的难度共有3种。从新手到高手，谁都可以玩得很愉快！

以舞蹈对战来一决胜负！















→狂热节拍中的热门歌曲也移植了！太棒了！





←↑收录的舞曲有拉丁风、或电子乐等各种曲风。



→好！接着是下、然后再下。配合节奏来踩

一个人轻松自在地跳也不错
大家一块热热闹闹地跳也行

在这款游戏当中，设有一个人踩4个箭头的单一模式和一个人踩8个踏板的双重模式。另外还有两个人一块踩同样舞步，比赛得分高低的对战模式。而在共舞的模式中，您还可以和好友一起跳专供双人玩的舞步。让您在欢快的气氛中，能够尽情地热舞！

↓在双重模式的游戏中，一个人必须要踩踏8个箭头！实在够忙的！









→看是要同心协力，或者是对战都可以。



←这是两个人配合着节拍一起共舞的模式。



→双人游戏，也可以在各种不同难度下玩。



最劲爆的节奏和韵律
最爆烈的舞蹈和舞步



←各位会以为他是在首作中登场过的非洲先生吧？不对！他的名字叫BOLDO。

所谓的共舞模式是

从第三混音版起有最新追加的共舞模式。就是两个人同心协力地踩踏一个踏垫。这个模式还可以增进两个人之间的亲密度喔！？





借着瘦身模式让您拥有苗条的身材哟！



↓首先是输入自己的体重、选项和目标。在选项中，您可以选择游戏时间和消耗的热量。



如果您是一直在寻找“有趣轻松的瘦身法”、或者“想要让自己成为健康”的人，这下子要请注意喽！在这款第三混音版里，备有所谓瘦身的最新模式。

在这个模式之中，将原来的得分显示，由舞蹈时所消耗掉的体内热量所取代。借助此种模式，可以清楚地看到自己身上到底燃烧掉多少热量。让您一边跳有氧舞蹈一边玩，然后变得更为健康呢！



←两人同时一起瘦身，让您快快乐乐地减肥，变得更健康！

这样可以苗条！



↑除一般的难度外，还追加有“轻松松”和“瘦身”两种难度哦！

↓在舞曲选择画面中，会显示难度还有舞曲节拍的速度。



在此选择舞曲



→如果是舞步较难的舞曲，消耗掉的卡洛里也会较多。



燃烧！燃烧！

让脂肪燃烧掉



←消耗掉的热量会显示在画面下方。怎么只有这么少呢！？



→12.12…如果再加上手的动作，效果会更加倍增！

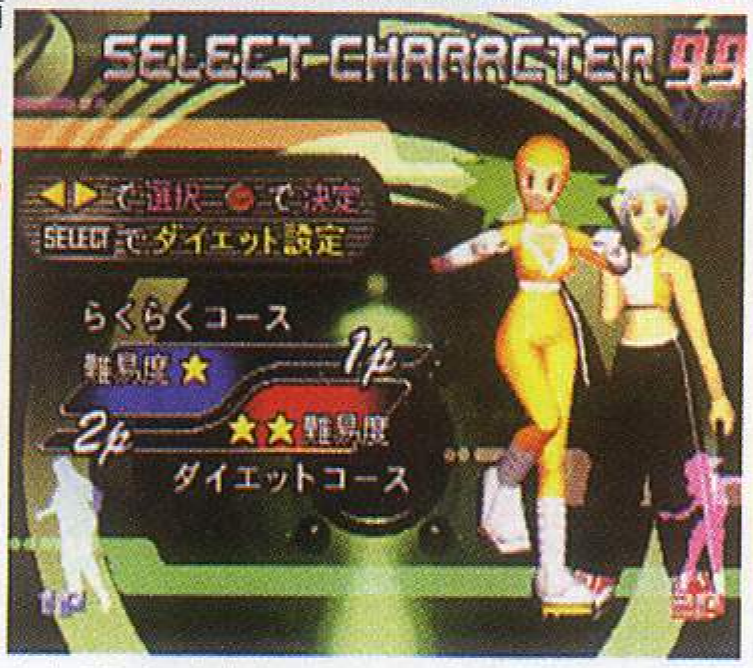


使用有氧舞蹈的节奏



→在这个模式中，即使能量表统统耗尽，游戏也不会就此结束哦！

拼命地跳舞 消耗掉热量



↑由于轻轻松松课程的舞步很简单，所以很适合做为热身运动。首先来松弛身体。

瘦身模式的舞步是怎样？

轻轻松松课程和瘦身课程的舞步，在和通常流行的东西相互比较下，适合于有氧运动的舞步比较多。总而言之，产生了更容易消耗热量的舞步。

←↓舞蹈结束后，会计算出消耗掉的热量。咦！怎么才只有一粒花生米的热量！？









2000·5期(总第70期)目录



电子游戏软件

论尽江湖

游戏新闻眼……………………………3
美年达中国电玩榜……………………………10

特稿

预想2001年的游戏生活 ……22
游戏业的战争(连载4)……… 58

游戏研究所

口袋妖怪·金 银(GB)……………13
世界足球·实况胜利十一人4(PS)…15
龙骑士传说(PS) ……………16
心跳纪念品2(PS)……………18
游戏王(PS)……………………19

攻略人行道

卡片英雄(GB)……………………20
篮球飞人2(GB)……………………21

每夜一游

首都高速路霸2(DC)……………………45
NBA 2K(DC)……………………46
桑巴 DE 阿明哥(DC)……………………47
合金弹头3(ARC)……………………48
TYPE S(PS2)……………………49
真·三国无双(PS2)……………………50
铃木爆发(PS)……………………51
火焰的气息Ⅳ(PS)……………………52
再会吧,宇宙战舰(PS)……………………53

SNK神话

NGP 软件内容介绍 ……………36

科普园地

PS2大容量记忆卡等 ……………41
烧无止境……………………………42
电软科普教程(4)……………………43
GB闪烁+制转修理……………………44

本刊文章未经允许,不得以任何方式进行转载或抄袭,违者必究。

月刊/每月14日出版
主办单位:中国科协工程学会联合会
社长、主编:叶宗林
编辑出版:《电子游戏软件》杂志社
地址:北京6129信箱
邮编:100061
电话:(010)67152757
E-MAIL:vgame@public.bta.net.cn
(凡发E-MAIL的朋友请一定写清自己的详细地址,以便联系。)
彩页美编:SHADOW PHOENIX、PⅡ
印刷:北京新华印刷厂、北京新华彩印厂
彩色制版:北京中博设计制版有限公司
订阅:全国各地邮局
刊号:CN11-3505/TP
ISSN 1006-5032
邮发代号:82-648
广告经营许可证:京西工商广字0055号
定价:8.40元

目录

格斗天书

《KOF'99》逆向攻击等 ……37
在《莎木》中如何打倒 CHAI ……38

街机仔

《1945》目标 230 万 ……54

秘技天地

秘技偏方 ……55

游戏点评

GAME BAR ……76

闯关族的家

闯关族的家 ……68
龙哥热线 ……71
大墙画廊 ……74

彩版目录

封面： CLAMP 作品之东京巴比仑
插 1—5： 《格兰蒂亚 II》(DC)
插 6—8： 《劲舞革新版·第三混音版》(PS)
插 9： 乱舞势力之街头档案 001
插 10、11： 《武装飞鸟 2》(DC)
插 12、13： 《太空战斗机 III & IV ~ 复活的神话》(PS2)
插 14、15： 大墙画廊 彩版 VOL.40
插 16、17(中插)： 白色猎人
插 18、19： 《龙骑士传说》(PS)
插 20： 《快打旋风·复仇》(SS)
插 21： 玩具总动员特别版之不败的美丽—CG
插 24： 《在遥远的时空之中》(PS)
插 26、27 口袋妖怪亲卫队
插 28、29： 《旋风战斗机》(PS2)
插 30、31： 《皇家骑士团外传》(NGP)
插 32： 《塞尔达传说·奇迹树果》(GBC)

备忘录

·杂志招聘编辑两名，招聘条件见本期『闯关族的家』。有志于电玩媒体者，机会不可错过。

·超值图书光盘赠送大行动火爆出人意料。该活动延长至五月二十五日结束。详见第 40 页广告。

·GB 特辑第三弹《GAME BOY 千年珍藏本》(口袋本)于四月十二日全国发行。GB 玩家必备手册。

·《2000 年增刊》五月十二日出版。全新策划，与杂志一脉相承，定价 8.40 元。

·《都市流行》(春季版)五月上旬出版。系列丛书第三本，行情持续看涨。

·PS2 具有观看 DVD 影片的娱乐功能，中国国内能够使用吗？如何才能使用？本刊第六期将刊登特稿：『PS2 DVD 区域锁码破解秘技公开！』重头文章，敬请期待。

千载难逢 绝对不能错过的机会！

游戏画集·街霸 3　另类游戏原画设定，画风独特。
创刊五周年纪念特辑　游戏史、杂志史不可不知。
MAGIC 地带　国内第一本动、漫、游专辑，得意之作。
都市流行·酷　唯一面向青少年的街头流行文化丛书。
走进星球大战　电影星球大战史·设定、剧照等。
游戏原画设定 2—6 册　顶尖游戏的设定一网打尽。

赠品

⑤收藏一·游戏机硬件百科
④收藏四·GAME BOY 秘技全书
③收藏三·浪客剑心+游戏业战争
②99 东京秋季游戏展双 VCD 光碟
①99 东京秋季游戏展全彩画册

99 秘技宝典(上、下册)	32 元
秘技宝典(修订本)	17 元
都市流行·酷(秋季版)	19.80 元
99 上半年合订本	28 元
绝对 GAME BOY 读本(口袋本)	14 元
(新)GAME BOY 千年珍藏本(口袋本)	18 元
(新)都市流行·酷(春季版)	19.80 元
(新)DDR 光盘(附实战秘笈教学图册)	28 元

2000 年以前各期杂志及 2000 年第 2 期杂志全部售完。现有 2000 年第 1、3、4、5 期杂志及《增刊》，每本 8.40 元。欢迎邮购，邮费免取。



特报 SCOOP 东京游戏展 2000 春

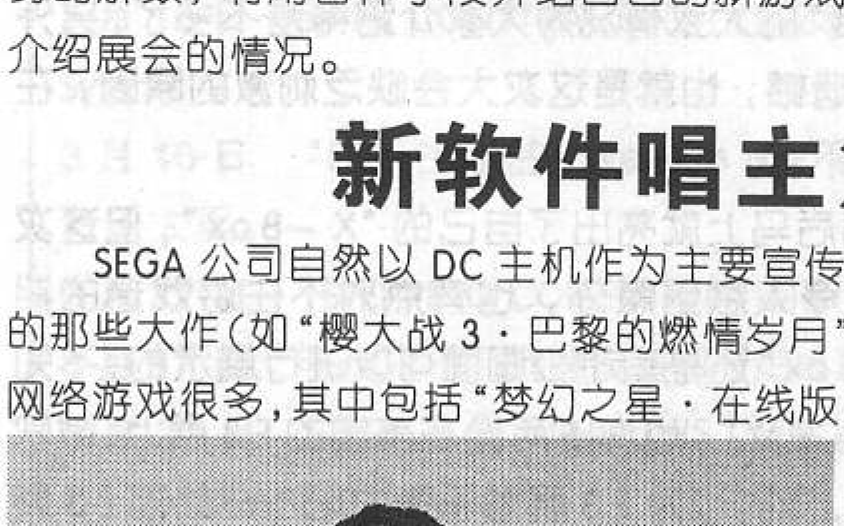
本刊讯 3 月 31 日至 4 月 2 日三天，一年两次的东京游戏展照例在千叶幕张展览中心召开，这是全世界最大的电视游戏展会。本次展会名为“东京游戏展 2000 春”，以“东京游戏展进化为 2000 年版本”为主题。

3 月 31 日是对业内人士开放的日子，CESA 的会长上月景正（KONAMI 的社长）致开幕词道：东京游戏展年年举办，来参观的人都带着强烈的猎奇心理，这就要求我们的市场不断推出新的产品。本次东京游戏展将对世界发布最新的游戏情报。日本通产省的官员也发言道：前一段时间游戏业不景气，但由于 PS2 等产品登场给游戏市场注入了活力，另外 DC 和 PC 上对应互联网的游戏也令人注目，游戏业迎来了互联网时代。

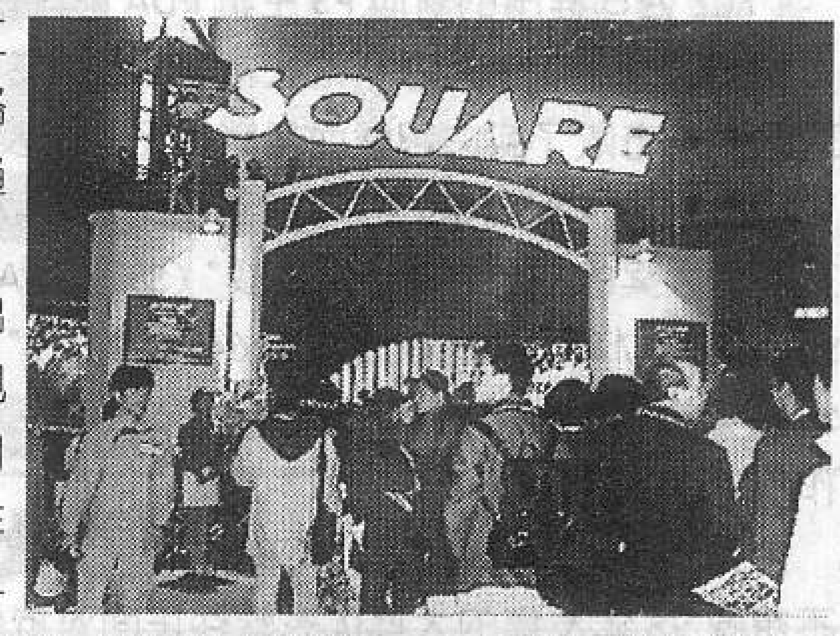
官员的发言印证了这次大会的重点，由于 PS2 主机已经在 3 月 4 日发售，参观者的注意力只能集中在大牌厂商的新游戏上，所以本次大会基本上没有什么悬念。不过，各厂商还是使出了浑身的解数，利用各种手段介绍自己的新游戏。下面我们就为大家介绍展会的情况。

新软件唱主角

SEGA 公司自然以 DC 主机作为主要宣传对象，除了即将发售的那些大作（如“樱大战 3 · 巴黎的燃情岁月”等）之外，对应 DC 的网络游戏很多，其中包括“梦幻之星 · 在线版”和一些 DC 用的网络



外设。SEGA 的入交社长还进行了讲演，说明 SEGA 今后的战略将以网络游戏为主。他说：现在已经 DC 主机有 62 款游戏对应网络，今年之内将达到 70 款以上。而且 SEGA 正在开发对应 DC 的网络游戏开发工具“KAGE”，总之网络游戏是当前的大超势。



SQUARE 公司出人意料地没有让参观者试玩定于 7 月 19 日发售的 PS 超级大作“FF9”，而只是播放一段约 15 分钟的“FF9”影片，还是定时播放，一天三次，期间倒是有“FF”系列的制作者坂口博信和天野喜孝为大家讲述制作秘闻。这次 SQUARE 展出了几款对应 PS2 主机的游戏，并且供人试玩，说明从今年开始，它的重点将转移到 PS2 上。

“DQ7”当然是 ENIX 的重头戏，由于很多人都想试玩这款即将发售的超大作，所以 ENIX 规定试玩时间不能超过 5 分钟。这款制作了很长时间的 RPG 目前仍然没有确定发售日，让人无法理解 ENIX 的想法。除了“DQ7”之外，ENIX 的展区内还有 GB 版的“星海传说”和对应 PS 的最新作“铃木爆发”，后者是一款排除定时炸弹的游戏。

KONAMI 公司展示了该公司正在开发的一款具有冒险游戏要素的机器人 S · RPG“ZOE”。而且为了宣传大家熟悉的足球游戏“实况世界足球”系列即将在 PS2 主机上推出的最新作“实况世界足球 2000”，KONAMI 公司还请来日本国奥队的队员平濑智行和松田直树为游戏造势。在回答大家的提问时，这两个人都表示玩足球游戏时，最喜欢使用巴西队。松田表示自己很喜欢玩足球游戏，水平也不错；平濑说自己虽然不怎么玩游戏，但却很喜欢 KONAMI 的舞蹈游戏“DDR”。

KOEI 公司这次并非以他们传统的历史 S L G 作招牌，而是以将于 6 月份推出的 P S 2 动作过关游戏“真 · 三国无双”吸引人们的目光。KOEI 公司在前作的基础上，将三国时代家喻户晓的英雄

们在古代战场上驰骋的雄姿用 PS2 强大的机能展示给大家，而且一改前作一对一的方式，变成在马上面对敌人千军万马的过关方式，过关斩将时的场面绝对爽快。KOEI 公司还表示今后将对应 PS2 主机推出网络游戏系列。

其他公司如 NAMCO 展示的“铁拳 TT”、TECMO 的“死或生 2”、CAPCOM 的“鬼武者”等等即将在 PS2 上推出的游戏，同样引起参观者的极大兴趣，不断有人在这些展台中试玩，令这几家公司的展区非常热闹。总之，本次展览最为一引人注目的就是网络游戏和一些正在制作的 PS2 游戏。

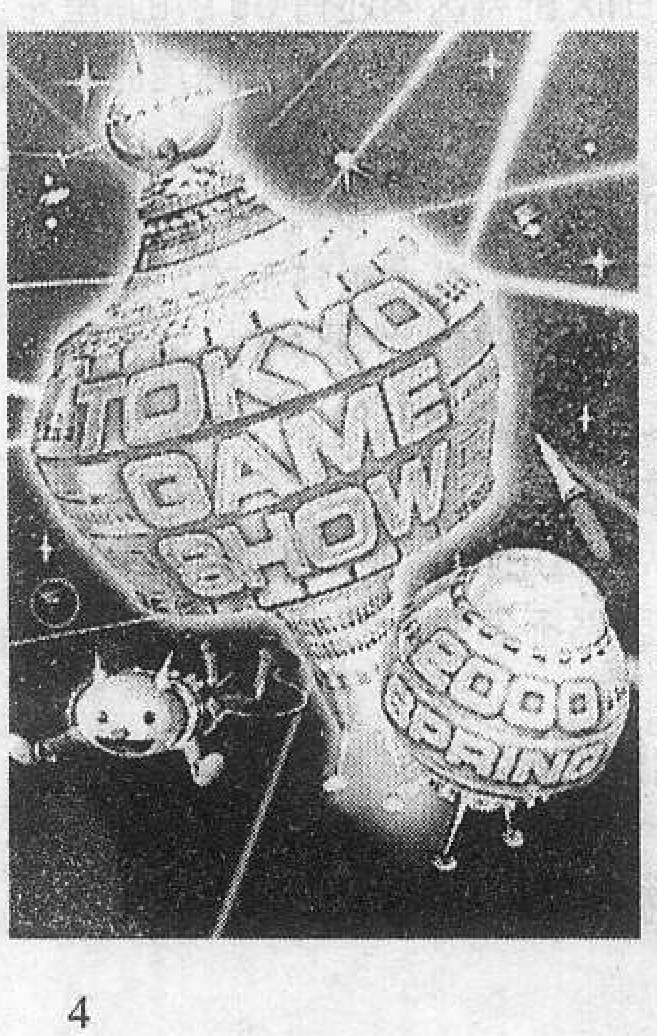
令人感到新鲜的还有一个由几家韩国公司设立的展台，那里摆着几台名为“Boong Ga Boong Ga”的游戏，玩者可以在这里编写自己创作的音乐，韩国人称之为“灌肠游戏”。眼看韩国人制作的游戏也拿到日本这种游戏发源地去展示，不禁为我国的游戏何时才能有这么一天而心急。

日本游戏大奖

每年春季的“东京游戏展”上一项很重要的项目就是为前一年的优秀游戏发奖，这个项目就是“日本游戏大奖”的发奖仪式。由日本计算机娱乐软件协会(CESA)主办的一年一度的“日本游戏大奖”今年已经是第四届了，是对 99 年推出的游戏的大检阅。全部评奖已经在 3 月 30 日完成，展会的第一天进行了颁奖仪式。

SCE 公司推出的对应 PS 主机 PDA 的小游戏“どこでもいっしょ”(随身玩伴)出人意料地获得了大奖，并且还得到另外四个单项奖。它击败了实力超强而且销量无人能及的“FF8”和“口袋妖怪·金银”，第一次为 SCE 公司拿到了这个游戏软件的最高奖项。前三届的大奖的主分别是“樱大战”(SS，SEGA，96 年)、“FF7”(PS，SQUARE，97 年)、“塞尔达传说 64·时之笛”(N64，NINTENDO，98 年)，看看有谁得到过这个大奖，恐怕今后谁也不能说 SCE 没有制作软件的实力了。

SQUARE 这次算栽了，本来将“FF8”推迟到 98 年初发售，就是不想同 98 年发售的大批优秀软件正面对抗(如 N64 的“时之笛”、PS 的“BIO 2”、“合金装备”等)，谁知绕过了正面的大军团，却在今年被一款并非传统意义上的大作“随身玩伴”击败。败得莫名其妙，稀里糊涂，也败得无可奈何。大家回想一下去年圣诞软件大战中那些 PS 上超级大作们的销售成绩，传统的高成本大制作游戏似乎不能占到绝对的便宜了，一些具有创新和打破传统模式的游戏正在被大众认可。难怪 SQUARE 不肯过早地将“FF9”在 PS2 上推出，而是决定在技术上已经轻车熟路——也就是不会花太多研制费用——的 PS 上推出了。类似的情况还有 SEGA 去年的 DC 招牌作“莎木·一章 横须贺”，居然连一个奖都没有捞到，反到是育成类的“人面鱼”得到几个奖。这种现象对于国内缺乏资金的游戏制作者来说，应该是个好消息。



另外，大家看看本刊的“美年达中国电玩榜”中的上榜游戏，象我们喜欢的“BIO 3”、“寄生前夜 2”等游戏没有获得任何奖项，看来我们的游戏取向跟日本人有很大不同。下面我们就将各奖项中奖的情况报告给大家。

大奖

随身玩伴(PS，SCE，SLG，99.7.22)

优秀奖

随身玩伴(PS，SCE，SLG，99.7.22)
口袋妖怪·金银(N64，NINTENDO，RPG，99.11.21)
最终幻想 8(PS，SQUARE，RPG，99.2.11)
人面鱼～禁断的宠物～(DC，SEGA，SLG，99.7.29)
劲舞革新版·第二混音版(PS，KONAMI，ACT，99.8.26)

游戏设计奖

随身玩伴(PS，SCE，SLG，99.7.22)

编程奖

灵魂能力(DC，NAMCO，3D－FTG，99.8.5)

图像奖

圣剑传说·玛娜传奇(PS，SQUARE，A·RPG，99.7.15)

动画奖

最终幻想 8(PS，SQUARE，RPG，99.2.11)

角色奖

井上トロ(随身玩伴)

音乐奖

劲舞革新版·第二混音版(PS，KONAMI，ACT，99.8.26)

剧本奖

北欧战神传(PS，ENIX，RPG，99.12.22)

最优秀新潮奖

人面鱼～禁断的宠物～(DC，SEGA，SLG，99.7.29)

新潮奖

人面鱼～禁断的宠物～(DC，SEGA，SLG，99.7.29)
随身玩伴(PS，SCE，SLG，99.7.22)
劲舞革新版·第二混音版(PS，KONAMI，ACT，99.8.26)

外国游戏奖

帝国时代 2·王国时代(PC，MICROSOFT，即时 SLG)

最佳游戏者奖

伊集院光(“FAMI 通”编辑)
中岛礼香(“FAMI 通”编辑)

其他

本届“东京游戏展”的大致情况为大家介绍得差不多了，另外还有一些零零碎碎的遗憾，也就是这次大会缺乏刺激的原因，在这里也向大家报告一下。

微软在 PS2 发售后马上就亮出了自己的“X－Box”，但这次展会上却没有展出，令人感到意外，也有点对不住游戏迷的期盼。其实，关于“X－Box”还是有不少画面可以进行展示的，不知微软是否也想搞“神秘主义”。也许 5 月份在美国的 E3 展上，微软会满足我们的好奇心，同时也为 E3 展增添魅力吧——此前 E3 展的电视游戏部分对于我们东方的游戏迷来说，根本没有新鲜的东西，尽是一些在半年前我们就从日本知道的东西。

任天堂也一如以往，根本不参加“东京游戏展”，不知 CESA 哪方面做得不够，请不动这位游戏业巨人。当然，我们所关心的“海豚”和 GBA 掌机也是没有更新的消息啦。

本届展览的参观人数约为 13 万多人，比上届“99 年秋季展”少了约 3 万多人，不知是因为新鲜东西不多，还是因为游戏业不景气造成的，但愿不是后者吧。

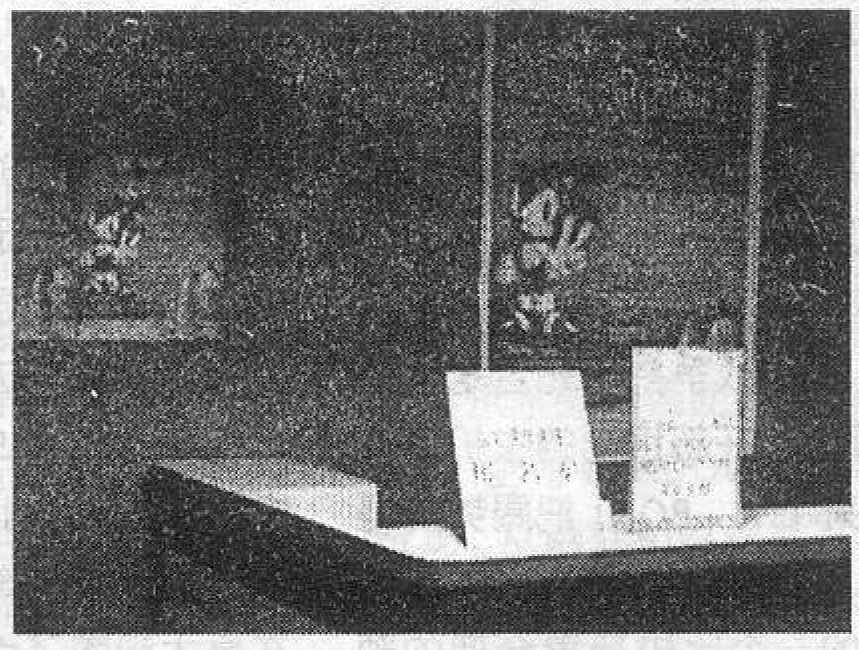
事件 EVENT

舞·YOU JUMP,I JUMP!

本刊讯（记者：S·P） 本社与北京百事可乐饮料有限公司、世嘉华瀚文化娱乐有限公司共同举行的『首届"美年达一世嘉"北京电玩对抗赛』跳舞机大赛的报名工作已经于3月25日至4月30日在北京崇光百货六层游艺城、万通五层游艺城、锡华二层游艺厅、青年宫二层游艺厅同时进行（**报名时间有所延长，请密切注意！**）。

也许由于时间及其他原因，报名的人员不是十分踊跃。但在各个街机厅中DDR的机台前永远都是那么"门庭若市"，其中不乏一些令笔者也瞠目结舌的舞者，如果大家看过日本跳舞大赛的实况VCD的话，一定会为其中花哨的舞步所"征服"，但笔者可以告诉大家我们的舞者不一定比他们差哦，特别是一些"妹妹"跳得更是令你目眩神离。据世嘉公司的工作人员透露现在各个店面总共的报名人数已逾千人，希望大家能够继续支持，舞出你们最美的青春舞步，用一句现在用得很烂的话说，就是"将跳舞进行到底"，俗吧，呵呵！





WE JUMP TOGETHER

事件 EVENT

由于备件不足 GBA发售延期

本刊讯 受人注目的任天堂新一代掌机『GBA』因为备件不足等原因，又有延期的可能性。

任天堂公司预定今年8月发售新掌机GBA，但由于目前日本携带电话急速普及，生产液晶屏幕和半导体产品的工厂产量不足以应付市场需要，所以任天堂得不到足够的零配件，难以生产。此外，由于『口袋妖怪』在全世界走红，GB主机仍然保持很好的销量，现在月产量为150万台，所以任天堂并不急于推出新主机。

任天堂原来预计在4月份发售对应GB主机的『与携带电话连接器』，现在也推迟到今年秋天发售了。而它的N64后继机种『海豚』也肯定要延期发售。这一切将在5月26日的任天堂2000年度决算报告发表之际正式公布。

2000年3-4月游戏业界大事纪

3月13日 BANDAI发表自律型交流机器人玩具猫。

3月13日 KONAMI的将棋软件制作者得到CSA的"贡献奖"。

3月13日 美国任天堂宣布新主机"海豚"在欧美的发售日推迟到明年上半年。

3月14日 "最终幻想9"决定在2000年7月19日发售。

3月15日 SPIKE CONSTRACTERS正式发售PS2的开发工具"SN Sytems"。

3月16日 "FF8"主题曲"Eyes On Me"获得SONG OF THE EAR音乐大奖。

3月17日 "STEPPING COLLECTION"的原创音乐碟发售。

3月17日 与NGP主机同捆发售的限定版"皇家骑士团外传"登场。

3月22日 SEGA发售WINDOWS版的"AD＆D"第二部作品"PLAIN SCAPE TORMENT"。

3月22日 美国陆军采用WINDOWS的战斗模拟系统"Delta Force 2"训练士兵。

3月22日 内藏DC主机的电视登场，并且接受网上预定。

3月23日 CAPCOM公司展开利用PHS的通信事业，发表新的情报来源"AZ－NAVI"。

3月24日 美国RAMBUS公司起诉日立公司侵权，要求美国停止销售和进口DC主机。

3月28日 美国BANDAI公司与ルーセント公司合作展开利用WonderSwan掌机的网络服务。

3月29日 ENIX公司开办"DRAGON QUEST NET"。

3月29日 NOA、SOA、EA起诉Yahoo!公司，因为其涉嫌盗版。

3月29日 美国KONAMI开发的PS冰球游戏"NHL Blades of Steel 2000"在日本发售。

3月30日 第四届日本游戏大奖揭晓，SCE的"随身玩伴"获得大奖。

3月31日 为期三天的日本"东京游戏展2000春季展"召开。

4月1日 美国ACCS与BSA开始播放清除非法拷贝软件的电视广告。

4月1日 日本INTERNET CHARACTER SHOW 2000开幕。

4月1日 日本KONAMI公司对韩国游戏公司起诉舞蹈游戏侵权。

4月4日 SQUARE公司设立网络事业子公司，铃木尚任董事长。

4月4日 日本游戏公司BOTOM UP申请破产。

4月5日 ENIX公司在主页上宣布有奖募集游戏作品的评奖活动，设立奖金700万日元。

4月5日 美国SEGA成立新的网络公司"sega.com inc."。

4月6日 面向PS2开发者的DVD/CD复制器登场。

4月7日 KONAMI在网上公布该公司的PS2游戏"太空战斗机3＆4"的排名情况。

新闻分析

微软之雄图

——关于 X－BOX 的预测

文/本刊驻美国特约撰稿人　叶展



这篇稿子是笔者最不想写的，这篇稿子也是迄今为止最难写的，不想写是因为思绪很乱，思绪很乱是因为业界形势很乱，业界形势很乱所以很难写，特别是还要做出预测。而预测实际上是最吃力不讨好的事，预测也实际上是一种最哗众取宠的事。但读者们却往往很喜欢看预测的文章，读者们喜欢这种悬念和对悬念的破解。预测很少是准的，否则的话大家早都跟着股市分析家发大财了。因为对未来的事情谁也说不准，正如战争并不完全是实力决胜，有时要靠运气。而运气是无法预测的。在新世纪的主机大战中，变数本来就太多太多，现在又蹦出来个 X－BOX，把局势搅得更乱了。但笔者还是老着脸预测一回，脸皮厚是所有市场分析家必备的品质之一。希望这是笔者做出的一个比较严肃合理的预测。对读者们来说，重要的不是预测结果本身，而是分析预测中使用的各方面信息，通过这些信息基本上可以管窥业界的现状，了解了现状您可自己做出解释或做出您认为有理的预测。

微软试图染指游戏业也不是一天两天了，只不过以前一直是在 PC 游戏领域，从编程界面（DirectX），到一些 PC 游戏，如“飞行模拟”、“帝国时代”等。值得注意的是“帝国时代”并不是微软自己开发的，而是独立制作组开发后由微软发行。后来微软又通过和 SEGA 在 DC 上的合作，开始尝试介入游戏机领域，但并不成功。一个业界广为流传的笑话是：DC 有微软提供的基于 DirectX 的编程界面和 SEGA 自己的编程界面，结果没有任何公司选择前者。当然实际情况不会这么惨，但笑话反应了大家对微软的态度，从内心里下意识的排斥和厌恶。微软给人的感觉就是欲壑难填，而 X－BOX 的提出，是微软正式大张旗鼓地进入游戏机领域的第一步，也更凸显微软什么领域都要抓一把的野心。

从 X－BOX 的各项数据上看，显然是针对 SONY 的 PS2 的。微软的介入，使原来的三国鼎立（SONY、任天堂、SEGA）变成了四方大战。而由于 SEGA 的 DC 已然先天不足，任天堂的海豚仍旧云遮雾罩，人们关注的焦点自然落到 PS2 和 X－BOX 上。两个公司，一个是软件业的巨人，虽然最近官司缠身但仍劲头不减；一个是娱乐/电器业巨子，正处于其巅峰期。一边是将传统游戏机发挥到极致（对目前来说），一边是对 PC 机的简化和有重点的强化（图形功能）。如果说微软以前的对手和微软相比不是一个重量级的，微软胜了只能说山中无老虎猴子称大王。那么 SONY vs. 微软可以说真正是棋逢对手（嘿嘿，有好戏看了！）。

关于 X－BOX 的具体性能和其他资料，我相信读者们通过杂志已经弄得很清楚了。那么让我们换个角度看问题，首先我们回顾一下历史吧。

以史为镜之一：X－BOX 不是新东西

从 PC 的历史上看，X－BOX 这种通过简化（或固化）部份部件而使价格大幅下降的“PC 机”并非什么新东东。在很久（三、四年吧）以前闹得沸沸扬扬的网络 PC 不也就是这种概念吗？当时是因为 SUN、ORACLE 等公司看微软在 PC 领域实在太霸道，又兼 JAVA 和网络的浪头正盛，人心思变，大家都想摆脱 WINTEL 体系的控制。于是他们提出网络 PC 的概念，就是 500 美元左右的 PC，没硬盘，强化网络功能，开机后从网络服务器实时下载应用程序。这种想法是很新颖的，这样一来用户不用再去安装那几百兆的 WINDOWS，OFFICE 等软件了。你需要哪个特殊功能，就可以实时下载（调用）那个功能。ORACLE 等公司希望通过这样绕开微软的操作系统和应用软件，打破垄断。但这种网络 PC 的概念实在是太超前了点，过于超前有时候反而会适得其反。总之网络 PC 没有推广开，到现在这一名噪一时的概念已经被人们彻底遗忘。而 X－BOX，从本质上说，和网络 PC 差不多，通过简化（固化）PC 的某些部件使得价格压缩到几百美元左右。但 X－BOX 重点强化了图像处理能力，正如网络 PC 强化了网络功能一样。但抛开这一点，它还有什么新鲜东西呢？

以史为镜之二：历史会选择谁？

从游戏业的历史来看，迄今为止没有任何公司能够很好地处理新旧主机交替的问题。在新旧主机交替之际就是新公司切入游戏市场的时机，SONY 不也是这么做的吗。对微软来说，这自然是机会，历史的机遇在微软一边。但从微软自己的历史看，微软从来就没有在一个新领域快速决胜过。有人说，从微软的历史来看，当微软要进入一个新的领域时，原先在这领域里的任何企业的下场都是悲惨的，可以举出很多例子，如 Netscape，Borland 等等。但通过研究微软的发家史我们更可以看到微软在新领域取得优势并非一朝一夕之功，而是经过长时间的市场争夺战加上拥有操作系统的不公平竞争优势获胜的。而且值得注意的是微软推出的第一代产品从来就没有成功过，象 Windows1.0，2.0，根本就很少有人听说过吧。直到 Windows 3.0 才获得市场的成功。网络浏览器也一样，IE3.0 以前的版本和 Netscape Navigator 根本没法比。而臭名昭著的 DirectX 直到 7.0 版本推出后才真正得到编程人员的认同。微软在新领域取得的成功是通过长时间的耐心努力获得的。象 DirectX，刚出来时游戏界的程序员对此嗤之以鼻，人人喊打。程序员们公认 DirectX 极为糟糕，过于复杂，难学难用，问题多多。但微软不理人们的指责，还是一个版本一个版本地开发下去。其间发生了一件游戏界很著名的事件：PC 游戏界最著名的几个程序员，联合了很多人，给微软写了封公开信，大意是呼

吁微软应该重视对 OpenGL 的支持，DirectX 无存在必要等等。但微软就是牛X，根本对此置若罔闻，依然我行我素开发 DirectX。慢慢地，DirectX 中的错误被纠正了，结构合理了，界面干净了。到了最新的7.0问世，程序员们终于点点头说，“OK，现在我可以转到 DirectX 上了”。所以我们看出，微软每次进入一个新领域，一开始都并不顺利，但微软从不放弃，毫不气馁，屡战屡败，而又屡败屡战，最后达到自己的目的。它是靠自己雄厚的经济实力和足够的耐心慢慢地将对手挤出局的。所以说，如果对照微软的历史来看，微软起码在短时间内不会在新领域取得绝对优势，也就是说，X－BOX 不会马上大红大紫。

回顾完历史之后，我们再问自己（或微软）几个问题。

问题之一：X－BOX 能成为世界的主机吗？

一部主机想获得成功，必须是起码在美国、日本、欧洲三地中的两个市场获得成功，否则就没有资格成为“世界的主机”，也没有可能在主机大战中胜出。而X－BOX，说实话，在日本成功的可能性为0.0000000，日本人是不会买这种 HYBRID（杂种，非骂人！）的帐的。日本的贸易壁垒实际上很严重，而且日本总希望自己搞点和西方不同的东西，像早年间的 PC9801。而且传统上日本的专门做游戏机软件的软件公司，对 PC 是很抵制的，当然也许是力所不及。当然也有例外，如 Square 了，但 Square 是和 EA 成立了合资公司后把“FF7”交给美国公司移植的。总之，日本公司对 PC 的投入远不如美国公司。我想微软自己也明白，他们的机会只是在美国本土和欧洲大陆。在日本，它无法获得用户的认可和足够的软件开发公司的支持。而微软今后的主要市场推广广告宣传等工作，肯定是定位在美国和欧洲市场的。微软肯定要千方百计获得玩家对新机的认可，但从公众的角度，大家对微软的态度可以说是：众口一辞，积毁销骨。看看网络上流行着多少讽刺微软的笑话就知道人们对它的态度了。微软如何获得玩家的认同，确实是摆在它面前的一个大问题。

问题之二：微软能获得玩家的认可吗？

一个很耐人寻味的现象是：在微软软件产品的最终用户眼中，微软臭名昭著。它的产品都是臭狗屎（bull shit，美国人说牛屎。估计是因为美国人喜欢狗，所以骂人是用牛不用狗），整天死机当机。虽然大家都用微软的产品，但没有人喜欢它们，也没有人喜欢微软。讲一个真实的笑话：中国微软研究院的头头去美国加内基美隆大学演讲，没几分钟 NT 就出毛病了，副手赶紧修复。他为了缓和气氛，尴尬地笑笑，说“我以前在其他公司工作时，如果演示时软件出问题了，就把责任一古脑推到微软头上。可惜现在没法这么做了。”听众于是大笑。如果微软自己的人面对公众都如此尴尬的话，那么用户对微软的态度就可想而知了。最终用户对微软的敌对态度和微软的几乎达成垄断的市场份额形成鲜明的对比。大家一边用着微软的 WINDOWS 98、WORD，一边破口大骂。大家生气一方面也是因为自己别无选择，微软实际上已经是达成了垄断。因此最终用户的感受对它来说不太重要，最终用户恨它也好，爱它也好，都无所谓。因为用户只能选择它。但游戏机和操作系统和字处理软件不一样，对游戏机来说，用户的感受是最最重要的，最终用户对公司的感情是最最重要的。很难想象用户买了微软的游戏机，一边玩一边大骂微软。看看 SEGA、任天堂经过多少年刻意培养的人们对他们品牌的亲切感就知道了，再看看那些 SEGA、任天堂铁杆拥趸们的行为，再看看 SONY 这几年在用户中获得的良好认同感，我们就能理解玩家的好感对游戏机公司的重要性。象玩家谈到 SONY，会觉得一种安全感和信任感。而微软在这方面完全是空白，获得用户好感和认同，微软还有很长的路要走，因为它必须扭转人们当中普遍存在的对微软的先入为主的负面评价。



问题之三：PC 玩家和游戏机玩家能在近期融合吗？

影响X－BOX 成功的最致命的一点就是：就目前来说，PC 玩家和游戏机玩家完全是两个截然不同的族群，而 PC 游戏和游戏机游戏也有很大不同。大的不说，游戏机和 PC 的输入方式不同，导致玩家的行为不同，从而影响到游戏的设计。也就是说在游戏设计的最初阶段就得考虑不同的输入方式对游戏可玩性的影响。这也是大多数 PC 游戏移植到游戏机上不太成功的原因，因为在这些游戏初始设计时就是只把键盘和鼠标器作为输入工具，而所有的交互法则都是围绕着键盘和鼠标设计的，而游戏机是没有这些东东的。因此，人们当中普遍存在的那种误解，即认为X－BOX 使用 WINDOWS 2000，从而可以移植大量 PC 作品而获得成功，从游戏和游戏性本身是站不住脚的。而从游戏者来看，PC 玩家和游戏机玩家之间不说是泾渭分明，也是有很大差别。咱们“电软”不就很少或者根本不登 PC 游戏的内容吗？起码在近期（5年内）我看不出 PC 玩家和游戏机玩家有任何融合的趋势，而仅凭微软之力想完成这种融合也是难上加难的。存在的就是合理的，既然 PC 玩家和游戏机玩家都对 PC 游戏和游戏机游戏之间的割据现状心安理得，那么也没有迫切的必要去硬要将两者整合，通过市场手段硬做则更是吃力不讨好。总之，微软如果想走 PC 移植的路的话，那我们可以很客气地告诉它“此路不通”。而如果它要选择纯游戏机的路（X－BOX 据说不能玩 PC 游戏），那么它该如何走在目前还不是很明了。一方面说“我们的X－BOX 用 WINDOWS 2000 操作系统，编程容易上手，就跟 PC 编程一样”，另一方面又不具备玩 PC 游戏的功能，真是有点自相矛盾，好象X－BOX 的定位还是有问题啊？

对微软最乐观的预测

无论从历史的角度，还是从用户的角度，我们都没有理由对微软的X－BOX 过于乐观。微软每次进入一个新领域都不是一帆风顺的，它的第一代产品总是漏洞百出贻笑大方，它在用户心目中臭名昭著，它无法迅速取得日本游戏软件公司的支持，PC 游戏和游戏机游戏有很大不同，微软原有的在操作系统方面的垄断优势在游戏机上并不存在，等等等等。上面全是对微软不利的方面，而对微软有利的方面，大家也都清楚，微软有的是钱，微软的合作伙伴很多，微软意志坚定不达目的决不罢休，等等等等。综合以上各方面考虑，我们是否可以小心翼翼地这么说：微软的X－BOX，不会在主机大战中象 PS 那样绝对胜出，最乐观的估计是微软站稳了脚跟，占据了一小部分市场份额，象 SEGA 那样，继续和 SONY、任天堂周旋下去。那样的话游戏业岂不更乱了。虽然很不喜欢这个结论，不过这毕竟是比较合乎逻辑的预测。

一句话，走着瞧吧！

外设 ACCESSORY

携带电话与 GB 联体 任天堂拓展掌机类型

本刊讯 任天堂公司在 3 月 25 日宣布，明年将发售与携带电话一体型的 GAME BOY ADVANCE 掌机。正在家用机市场上苦战的任天堂公司，希望利用此产品拓展携带电话型游戏机的新市场。

前些日子任天堂曾经表示 GBA 掌机会在今年夏天发售，这次任天堂的宣传部门表示这款与携带电话一体的掌机是 GBA 系列主机的一类。在今年秋天，任天堂将先行发售对应彩色 GB 掌机的专用连接器，该连接器可以将 GBC 与携带电话或 PHS 连接起来，并利用专门的软件收发电子邮件。此连接器与软件的售价预计不超过 10000 日元（约合人民币 780 元），计划建立的专门服务器用于让用户下载游戏角色，费用为每次 10 日元（人民币不到 1 元）。此举也是为明年发售 GBA 与携带电话一体机做准备。

任天堂宣称将在今年内在日美同时发售新一代游戏主机“海豚”，无论是否真能实现，反正目前由于微软 X－BOX 的加入，使得游戏主机的竞争变得空前激烈。但在掌机市场上，任天堂凭借“口袋妖怪”完全占据优势，GB 掌机自 1989 年发售以来，各型机子销量超过了 8500 万台。此次任天堂进军掌机的通信服务市场，势必将给传统的掌机市场模式注入新的活力。

★ 3 月 15 日，英国 SN System 公司发售对应 PS2 主机的开发工具“ProDG for PlayStation2”，只要得到 SCE 公司软件开发许可认证的法人都可以购买，这个开发系统增加了对“Emotion Engine”CPU 的 MMI 的支持，并且可以在 WINDOWS 环境中运行。这套系统售价为 498000 日元（约合人民币 39000 元）。

★ 搭载了 DC 机能的电视“DIVERS 2000 SERIES CX－1”将于 5 月在互联网上发售。这款 14 英寸的电视由富士电视企画制作，能够直接运行 DC 游戏、上网、编辑音乐等，随主机附带键盘、手柄、上网软件等附件。富士电视预计 5 月 31 日发售这款产品，预定售价为 88888 日元（约合人民币 7000 元）。

★ 美国任天堂董事长荒川实近日宣布：任天堂新一代主机“Dolphin”将推迟到 2001 年上半年发售。美国任天堂的职员表示：这次延期发售并不是为了延长 N64 系列产品的寿命，而是正在为 N64 的用户制作更好的游戏。“Dolphin”在欧美推迟发售的理由只有一个，那就是当发售时有大量的游戏推出，满足用户的需要。

★ 3 月 15 日，在第十四届日本 GOLDEN DISK 大奖颁奖仪式上，由北京姑娘王菲演唱的“FF8”主题曲“Eyes On Me”获得“Songs of the ear（洋乐）”奖，这是游戏音乐第一次获得正规的音乐大奖。

★ 有消息说，好莱坞将对 SCE 的新主机 PS2 提出诉讼，因为 PS2 主机可以观看任何区号的 DVD 影片，而这违反了版权保护协定。据称 SCE 已经宣布在今后发售的 PS2 记忆卡上拷贝 1.01 版的 DVD 驱动，这样 PS2 主机就只能观看日本的 2 区 DVD 影片了。

★ GB 版的“樱大战 GB · 花组”将采用 SS 版“樱大战 2”的限时选择 LIPS 系统，而其中的人物将包括 SS 版 1、2 两代中大家熟悉和喜爱的角色。

★ 由 989 Studios 制作的 PS 动作游戏“Syphon Filter”（虹吸战士）的续集，在 3 月 15 日已经在美国发售。新作可以两个人同时尽心分屏游戏。

★ LucasArts 预计推出“星球大战”的在线 RPG。游戏的名称尚未确定，内容已完成任务与战斗为基础。游戏的开发由制作“EverQuest”的 Verant 担任，网络构筑由 Sony Online 负责。游戏会实现科幻 RPG 世界的面貌，具体的世界观还没有确定，据称游戏的系统会超过“EverQuest”。

★ 3 月 17 日，Activision 与 SCEI 合作在美国发售动作冒险游戏“Covert Ops”。游戏是讲述北约的战士在列车上进行战斗的实时动作游戏，你要在列车到达巴黎之前将核导弹取回来。列车将穿越欧洲 12 个国家，你可以从车窗外欣赏到美丽的风景。

★ SEGA 著名的 RPG“梦幻之星”将在今年内推出网络版，对应主机为 DC，目前定名为“PHANTASY STAR ONLINE”。游戏有 SEGA 公司的 SONIC TEAM 制作组制作，通过互联网进行游戏，最多可以四个人组成冒险团体，共同进行冒险。游戏内容丰富多彩，SEGA 称 1000 个人有 1000 个冒险故事。

★ ENIX 将于今年夏天推出一款名为“铃木爆发”的 AVG，对应机种为 PS。游戏中要让女主角铃木利用道具拆除炸弹，游戏画面采用实拍的静止画面。

★ 3 月 22 日，SCEI 公布 PS 赛车游戏“FORMULA ONE 99”不能在 PS2 主机上正常运行，游戏过程中音效不正常。

★ SQUARE 公司在本财年的纯利润总计可达到 8 亿日元（约合人民币 6250 万元），远远高于该公司原先预计的 1 亿日元（约合人民币 780 万元），销售收入也将超过预期的一倍多，达到近 20 亿日元（约合人民币 15600 万元）。造成 SQUARE 赚大钱的原因是“FF8”在全世界热卖，日本和欧美的全部销量早已超过 600 万份。

★ 日本第一部在互联网上做宣传的电影“eXistenZ”将从 4 月 10 日开始，分两部分供网上用户观看，而电影在影院中上映则要等到 5 月份。电影讲述了在近未来的美国，游戏制作者盖勒小姐与男警员拜克尔在虚拟游戏“eXistenZ”中的故事。

★ 曾制作“新世纪 EVANGELION”、“蓝宝石之谜”等大人气作品的 GAINAX 公司的社长泽村武伺，因逃税 5.8 亿日元（约合人民币 4500 万元）被东京地方法院处以一年八个月的监禁。

★ KONAMI 表示，原计划与 PS 2 主机同时发卖的“实况足球 2000”将推迟至 5 月 25 日发售。借助 PS 2 的强大机能，球员的表情以及天候的变化都将逼真地呈现在玩家面前。此外，在“WE 4”中倍受好评的俱乐部模式也将保留，而且全部球员均以真名登场。

★ 有消息称，大受玩家好评的街机游戏“SPIKE OUT”的续作“SLASHOUT”已在开发中，新作对应 NAOMI 基板。此外，“索尼克大冒险 2”也在秘密开发中，据说 2 代将在今年 5 月的美国 E 3 展中露面。

★ BANDAI 在 3 月 30 日宣布，该公司将于今夏推出 WS 的简易版软件开发工具“Wonder Witch”（售价低于 20000 日元）。利用“Wonder Witch”，玩家就可以在自己装有 Windows 系列的 PC 机上开发 WS 的游戏了。此外，BANDAI 在发售此开发工具的同时，还将架设一个能够令玩家互换原创软件的网站。“Wonder Witch”包含开发用 C 语言光盘、WS 与 PC 的专用连接线 RS－232 以及一个存储开发游戏的卡带。

★ 据源自互联网的消息称，KONAMI 已经终止了计划在北美发售的 DC 版“恶魔城”的开发工作，但 KONAMI 并未对开发计划解体的原因作明确说明。

★ PS 2 发售初期，由于新型 8M 记忆卡产量不足，导致主机销售受阻。日前 SCE 表示，由于记忆卡输出界面 LSI 晶片供货不足的现象已经得到改善，目前新型记忆卡的产量已达到预期数额，预计脱销现象会在 4 月初得到解决。

★ SQUARE 与可口可乐共同制作的有 FF 9 角色出现的可口可乐

广告将于4月1日在日本播出。广告片全部由CG制作，除SQUARE首次公布的三位角色外，还有其他FF9角色也在广告中露面。广告描述的是由于FF9的主角追逐可口可乐瓶盖而引起的街区大混乱，片段中有大量的角色出现，街区的场景也会令你仿佛置身于FF9的童话世界中！

★ 近日，美国的互动艺术与技术协会(AIAS)公布，本年度的个人成就奖将授予FF系列的创始人坂口博信。该奖项是为了奖励在互动娱乐领域内具有突出贡献的、具有高品质作品和持续创造力的人而设立的。先前，任天堂的马里奥之父——宫本茂也曾获此殊誉。AIAS计划在5月11日于洛杉矶召开的E3游戏展中举行颁奖典礼。

以上一句话新闻为PERFECT友情提供，特此致谢！

五月新作新品预定发售情况表

PLAY STATION & PLAY STATION 2

中文名称	外文名称	机种	厂商	类型	其它	预售日
紫禁城	Value 1500 The 紫禁城	PS	SUN SOFT	TAB	1500日元	5月2日
上海	Value 1500 The 上海	PS	SUN SOFT	TAB	1500日元	5月2日
龙龙	Value 1500 The 龙龙	PS	SUN SOFT	TAB	1500日元	5月2日
勇者传说2	BRAVE SAGA 2	PS	TAKARA	S·RPG	7800日元	5月2日
再见，宇宙战舰大和号·爱的战士们	さらば宇宙战舰ヤマト 爱の战士たち	PS	BANDAI	SLG	7800日元	5月2日
再见，宇宙战舰大和号·爱的战士们 限定版	さらば宇宙战舰ヤマト 爱の战士たち 限定版	PS	BANDAI	SLG	12800日元	5月2日
热情 加强版	élan plus(エラン·プラス)	PS	VISCO	SLG	2800日元	5月11日
照片的大冒险	~磁石で飞んじゃう!?~ピックスの大冒险	PS	EFFECT	ACT	4800日元	5月18日
西洋双六棋2000	BACKGAMMON 2000	PS	UNBLANCE	TAB	6800日元	5月18日
劲舞革新版·第三混音版	Dance Dance Revolution 3rd MIX(假题)	PS	KONAMI	SLG	开放价格	5月18日
胜利拳击	VICTORY BOXING	PS	VICTOR	SPG	5800、振动	5月18日
东京战争	アクエリアンエイジ~东京ウォーズ~	PS	ESP	TAB	6800日元	5月25日
赌博默示录 快事	赌博默示录 カイジ	PS	讲谈社	ETC	5800、PDA	5月25日
合金弹头X	METAL GEAR X	PS	SNK	STG	5800日元	5月25日
谜题1	SuperLite 1500 シリーズ クイズ1	PS	SUCCESS	QUZ	1500日元	5月25日
谜题2	SuperLite 1500 シリーズ クイズ2	PS	SUCCESS	QUZ	1500日元	5月25日
谜题3	SuperLite 1500 シリーズ クイズ3	PS	SUCCESS	QUZ	1500日元	5月25日
冰球	SuperLite 1500 シリーズ Hooockey!	PS	SUCCESS	SPG	1500日元	5月25日
必杀弹子机厅9	必杀パチンコステーション9 牛若とレミ	PS	SUN SOFT	SLG	振动手柄	5月25日
星界之纹章	星界の纹章	PS	BANDAI VISAUL	SLG		5月25日
传统四人打职业麻将 麻将王	本格四人打プロ麻雀 麻雀王	PS	童	TAB	1980日元	5月25日
选择·遥控车大战 清单R	OPTION·チューニングカーバトル スペックR	PS	M·T·O	RAC	5800日元	5月中旬
欺骗麻将	イカサマ麻雀	PS	IDEA FACTORY	TAB		5月
公式柏青哥模拟	FEVER 2 SANKYO 公式パチンコシミュレーション	PS	I.C.S.	SLG	3800日元	5月
圣露米纳斯女学院	圣ルミナス女学院	PS	XING	AVG	6800日元	5月
勇者斗恶龙7·伊甸的战士们	DRAGON QUEST 7·エデンの战士たち	PS	ENIX	RPG	7800日元	5月
屏幕	Screen	PS	KID	AVG	6800日元	5月
篮球~一对一加强版~	SIMPLE 1500 シリーズ Vol.30 THE バスケット~1on1 プラス~	PS	D3 PUBLISHER	SPG	1500日元	5月
街头滑板族2	STREET BOARDERS 2	PS	MICRO CABIN	ACT	5800日元	5月
傀儡公司2(木偶公司2)	マリオネットカンパニー2(Marionette Company 2)	PS	MICRO CABIN	AVG	6800日元	5月
巴斯杀手	キラーバス	PS	魔法 东京	SPG	5800日元	5月
旋风战斗机	フレースヴェルグ(HRESVELGR)	PS2	GUST	RAC	飞机竞速	5月25日

其它

中文名称	外文名称	机种	厂商	类型	其它	预售日
译名无法确定	ビックリマン2000~ビバ!フェスチバア!	DC	SEGA TOYS	ETC	振动、VGA	5月2日
高尔夫使用攻略包	ゴルフしようよ攻略パック	DC	BOTOM UP	SPG	振动、通信	5月2日
通信对战 大雪战	通信对战ロジックバトル大雪战	DC	FORTY FIVE	PUZ	振动、通信	5月11日
迪迪行星	Dee Dee Planet(ディーディープラネット)	DC	SEGA	FTG	振动、通信	5月18日
久远之绊 再临诏	久远の绊 再临诏	DC	FOG	AVG	振动、VGA	5月18日
傀儡公司2(木偶公司2)	マリオネットカンパニー2 Chu!	DC	MICRO CABIN	AVG	6800日元	5月18日
超级小赛车	SUPER RUNABOUT	DC	CLIMAX	RAC	5800日元	5月25日
天真的眼泪	Innocent Tears	DC	广美	SLG	6800日元	5月25日
克劳恩的鸟笼5"赎罪"	グラウエンの鸟笼 Kapitel 5"赎罪"	DC	SEGA	ETC	必需通信	5月25日
伦塔英雄No.1	レンタヒーローNo.1	DC	SEGA	A·RPG	振动、VGA	5月25日
平成麻将庄	平成麻雀庄	DC	MICRO NET	TAB	通信、键盘	5月25日
尼贝伦的戒指	ニーベルングの指轮	DC	SUCCESS	AVG		5月
钓鱼64	ぬし钓り64~潮风にのって~	N64	VICTOR	不明	6800、卡带	5月26日
游戏便利店21	ゲームコンビニ21	GB	STAR FISH	SLG	3980、卡带	5月19日
TAITO纪念品 追击H.Q.	タイトーメモリアル CHASE H.Q.	GB	JORDAN	RAC	3980、卡带	5月26日
TAITO纪念品 泡泡龙	タイトーメモリアル BUBBLE BOBBLE	GB	JORDAN	PUZ	3980、卡带	5月26日
译名无法确定	ビックリマン2000チャージングカード GB	GB	IMAGINEER	不明	3980、卡带	5月27日
译名无法确定	おじゃる丸~月夜が池のたからもの~	GB	SUCCESS	不明	卡带	5月
金鱼物语	ご金鱼物语	GB	CULTURE BRAIN	不明	3980、卡带	5月
华兰虎龙学园~花牌·麻将~	华兰虎龙学园~花札·麻雀~	GB	J WING	TAB	4800、卡带	5月
迷宫战士	ダンジョンセイバー	GB	J WING	不明	4800、卡带	5月
合金弹头3	METAL SLUG 3	NG	SNK	STG	卡带	5月
索尼克·口袋冒险	SONIC THE HEDGEHOG POCKET ADVENTURE	NGP	SNK	ACT	3800、卡带	5月25日
爆裂战士	DYNAMAITE SLUGGER	NGP	SNK	不明	卡带	5月
数码搭档	デジタルパートナー(假题)	WS	BANDAI	不明	卡带	5月下旬
火炎摔角联盟WS版	ファイヤープロレスリング for WonderSwan	WS	加贺TECH	FTG	3980、卡带	5月下旬
译名无法确定	ハンター×ハンター~意思を继ぐ者~	WS	BANDAI	不明	3800、卡带	5月
东京魔人学园符咒封录	东京魔人学园符咒封录	WS	ASMIK ACE	不明	4800、卡带	5月

注：以上软件发售预告表内的游戏均为日版发售时间，表格的最终统计时间为4月10日。表中游戏的发售日有变动的可能性。

美年达中国电玩榜

本月"美年达中国电玩榜"统计时间为 2000 年 3 月 1 日～3 月 31 日，这期间共收到有效选票 13408 票。

以下排行榜中，"昔"一列中的数字表示该游戏在上期排行榜中的名次；其中"新"表示该游戏第一次上榜，"再"表示该游戏再次上榜。

PLAY STATION 游戏当月排行榜

序	昔	游戏名称	计票
1	1	最终幻想 8 厂商:SQUARE 类型:RPG 发售日:99.2.11	6693
2	2	生物危机 3·最终逃脱 厂商:CAPCOM 类型:AVG 发售日:99.9.22	5535
3	3	寄生前夜 2 厂商:SQUARE 类型:AVG+RPG 发售日:99.12.16	5142
4	5	世界足球·实况胜利十一人 4 厂商:KONAMI 类型:SPG 发售日:99.9.2	3660
5	4	生物危机 2 厂商:CAPCOM 类型:AVG 发售日:98.1.29	2524
6	9	穿越时空 (SQUARE、RPG)	1922
7	10	龙骑士传说 (SCEI、RPG)	1867
8	6	合金装备·索利德 (KONAMI、ACT)	1736
9	7	最终幻想 7 (SQUARE、RPG)	1253
10	新	大航海时代 4 (KOEI、SLG)	897
11	11	铁拳 3 (NAMCO、3D－FTG)	828
12	新	GT 赛车 2 (SCEI、RAC)	827
13	再	R4·山脊赛车类型 4 (NAMCO、RAC)	764
14	13	'97 格斗之王 (SNK、FTG)	752
15	8	寄生前夜 (SQUARE、RPG)	733

街机游戏当月排行榜

序	昔	游戏名称	计票
1	1	'99 格斗之王·千年之战 基板:MVS 厂商:SNK 类型:FTG	3439
2	2	'97 格斗之王 基板:MVS 厂商:SNK 类型:FTG	2094
3	3	合金弹头 2 基板:MVS 厂商:SNK 类型:STG	1094
4	4	'98 格斗之王·梦战斗未结束 基板:MVS 厂商:SNK 类型:FTG	1078
5	5	合金弹头 X 基板:MVS 厂商:SNK 类型:STG	821
6	6	吞食天地 2·赤壁之战(CPS、CAPCOM、ACT)	376
7	9	月华的剑士 2·月中芳华，散落月下 (MVS、SNK、FTG)	305
8	8	侍魂·天草降临 (MVS、SNK、FTG)	284
9	10	打击者 1945·2 (不详、彩京、STG)	231
10	7	铁拳 3 (SYSTEM 12、NAMCO、3D－FTG)	217
11	12	真·侍魂 (MVS、SNK、FTG)	131
12	14	合金弹头 (MVS、SNK、STG)	88
13	11	街头霸王 ZERO 3 (CPS Ⅱ、SNK、FTG)	87
13	13	'96 格斗之王 (MVS、SNK、FTG)	87
15	15	幕末浪漫·月华的剑士 (MVS、SNK、STG)	71

“美年达中国电玩榜”累计排行榜(本榜包括全部次世代主机、掌机和街机)

序	昔	游戏名称	计票	序	昔	游戏名称	计票
1	1	最终幻想 8 (PS、SQUARE、RPG)	21014	21	21	R4·山脊赛车类型 4 (PS、NAMCO、RAC)	2284
2	2	生物危机 3·最终逃脱 (PS、CAPCOM、AVG)	18375	22	20	恐龙危机 (PS、CAPCOM、AVG)	1984
3	4	寄生前夜 2 (PS、SQUARE、AVG+RPG)	11216	23	26	GT 赛车 2 (PS、SCEI、RAC)	1907
4	5	世界足球·实况胜利十一人 4 (PS、KONAMI、SPG)	9129	24	28	合金弹头 X (ARC、SNK、STG)	1848
5	3	生物危机 2(PS、CAPCOM、AVG)	8772	25	23	仙剑奇侠传 (SS、SOFTSTAR、RPG)	1642
6	6	'99 格斗之王·千年之战 (ARC、SNK、FTG)	8504	26	37	大航海时代 4 (PS、KOEI、SLG)	1608
7	8	'97 格斗之王 (ARC、SNK、FTG)	6508	27	27	格兰蒂亚(SS、GAME ARTS、RPG)	1432
8	7	合金装备·索利德 (PS、KONAMI、ACT)	6501	28	25	宿命传说 (PS、NAMCO、RPG)	1428
9	9	最终幻想 7 (PS、SQUARE、RPG)	5568	29	29	'97 格斗之王 (SS、SNK、FTG)	1382
10	13	穿越时空 (PS、SQUARE、RPG)	4534	30	24	寂静岭 (PS、KONAMI、AVG)	1364
11	10	寄生前夜 (PS、SQUARE、RPG)	4336	31	31	'99 格斗之王·千年之战 (PS、SNK、FTG)	1358
12	11	合金弹头 2 (ARC、SNK、STG)	4271	32	34	吞食天地 2·赤壁之战 (ARC、CAPCOM、ACT)	1242
13	15	龙骑士传说 (PS、SCEI、RPG)	4061	33	30	铁拳 3(ARC、NAMCO、3D-FTG)	1212
14	12	'98 格斗之王·梦战斗未结束 (ARC、SNK、FTG)	3906	34	32	侍魂·天草降临 (ARC、SNK、FTG)	1198
15	14	圣剑传说·玛娜传奇 (PS、SQUARE、A·RPG)	3046	35	39	彩之爱歌 (PS、KONAMI、AVG)	1138
16	22	口袋妖怪·金银 (GB、NINTENDO、RPG)	2995	36	33	法国世界杯 98 最终版 (PS、KONAMI、SPG)	1093
17	16	铁拳 3 (PS、NAMCO、3D-FTG)	2857	37	36	月华的剑士 2 (MVS、SNK、FTG)	1025
18	17	樱大战 2·望君珍重 (SS、SEGA、AVG+SLG)	2721	38	新	北欧战神传 (PS、ENIX、RPG)	991
19	18	'97 格斗之王 (PS、SNK、FTG)	2558	39	35	打击者 1945·2(ARC、彩京、STG)	967
20	19	'98 格斗之王·梦战斗未结束 (PS、SNK、FTG)	2291	40	新	生物危机 (PS、CAPCOM、AVG)	944

“美年达中国电玩榜”顺调进行!

本期的投票量保持了强劲的势头，数量超过了一万三,说明大家的积极性还是很高的。另外,由于许多玩友是第一次参加投票，对于一些细节不太清楚。主要表现在书写游戏名称的时候，不但没有按照本刊给出的名称，而且不注明机种。这样的选票不但无效，而且还给统计工作造成大量不便,请玩友一定要注意。举例来说,有些玩友投票时只写“心跳”，令我们统计时无从下手，或者写着“心跳 GB”,也属于无法统计的,因为 GB 上的“心跳纪念品”有三款游戏，所以投票时一定要写清游戏的副标题。具体注意事项可以看本刊去年排行榜栏目中所刊登的那些，只有规范的投票才能起到支持自己喜欢游戏的作用，才会有更多的中奖机会。

在 PS 榜上，本期居然有两款新游戏上榜，分别是“大航海 4”和“GT 赛车 2”。虽然游戏推出时间已经不短了,但却是第一次登榜，说明这样的游戏耐玩性很好，会逐渐吸引玩家的注意。上期说无法预测“WE4”能否保持前五名的位置，本期“WE4”在众多球迷兼游戏迷的支持下，又上升一位,变成第四名。最近听说各地都有“WE4”的比赛,看来这款足球游戏真正得到了玩家们的认可。在累计榜方面，“口袋妖怪·金银”快速上升，从第 22 名上升到第 16 名，相信在过一段时间,名次会到达十名之内。ENIX 的“北欧战神传”虽然仍然没有登上 PS 榜，但却登上累计榜，不知下期它是否能登上 PS 当月榜。

日本方面，PS2 软件的销售情况已经反映出来了。虽然 PS2 主机在发售三日内售出近 100 万台,但在前三天的软件方面的销量却不如人意,登上销售榜的 PS2 软件只有“山脊赛车 5”和“决战”两款，而且加起来也只不过三十几万。算上没有进榜的几款随主机一起发售的 PS2 软件，也离主机的销量相去甚远，给人感觉是有一半购买主机的人根本没有买软件，仅仅用 PS2 当作 DVD 影碟机了。三月底，PS2 新一拨的软件也发售了，其中包括“铁拳 TT”，不知它的销量能不能让 NAMCO 满意。

日本家用机游戏当月排行榜	
游戏名称(机种、厂商、类型、发售日)	得票
最终幻想 8 (PS、SQUARE、RPG、98.2.11)	1736
心跳纪念品 2 (PS、KONAMI、SLG、99.11.25)	1347
生物危机·代号维罗尼卡 (DC、CAPCOM、AVG、2K.2.3)	1261
北欧战神传 (PS、ENIX、RPG、99.12.22)	1151
口袋妖怪·金、银 (GB、NINTENDO、RPG、99.11.21)	1102
塞尔达传说·时之笛 (N64、NINTENDO、A·RPG、98.11.21)	856
莎木·一章 横须贺 (DC、SEGA、RPG、99.12.29)	844
TO HEART (PS、AQUA PLUS、AVG、不详)	678
穿越时空 (PS、SQUARE、RPG、99.11.18)	650
最终幻想 7 (PS、SQUARE、RPG、97.1.31)	596

日本家用机游戏累计排行榜	
游戏名称(机种、厂商、类型、发售日)	得票
心跳纪念品 2 (PS、KONAMI、SLG、99.11.25)	4145
最终幻想 8 (PS、SQUARE、RPG、98.2.11)	3830
口袋妖怪·金、银 (GB、NINTENDO、RPG、99.11.21)	3132
塞尔达传说·时之笛 (N64、NINTENDO、A·RPG、98.11.21)	2642
北欧战神传 (PS、ENIX、RPG、99.12.22)	2089
穿越时空 (PS、SQUARE、RPG、99.11.18)	1975
莎木·一章 横须贺 (DC、SEGA、RPG、99.12.29)	1759
GT 赛车 2 (PS、SCEI、RAC、99.12.11)	1753
TO HEART (PS、AQUA PLUS、AVG、不详)	1735
生物危机 3·最终逃脱 (PS、CAPCOM、AVG、99.9.22)	1571

日本家用机新作期待排行榜	
游戏名称(机种、厂商、类型、发售日)	期待度
最终幻想 9 (PS、SQUARE、RPG、预定 7 月 19 日)	1412
勇者斗恶龙 7·伊甸的战士们 (PS、ENIX、RPG、未定)	1097
最终幻想 10 (PS2、SQUARE、RPG、预定明年春)	673
樱大战 3·巴黎的燃情岁月 (DC、SEGA、AVG、预定今年秋)	392
生物危机 0 (N64、CAPCOM、AVG、未定)	350
超级机器人大战 α (PS、BANDAI、S·RPG、预定今年春)	260
塞尔达传说·姆吉拉的假面 (N64、NINTENDO、A·RPG、预定 4 月 27 日)	254
格兰蒂亚 2 (DC、GAME ARTS、RPG、未定)	233
永恒传说 (PS、NACMO、RPG、预定今年)	223
星海传说 3 (PS2、ENIX、RPG、未定)	217

日本家用机月间销售排行榜	
游戏名称(机种、厂商、类型、发售日)	销量(总计销量)
吉伦的野望·吉昂的系谱 (PS、BANDAI、SLG、2K.2.10)	395623(395623)
生物危机·代号维罗尼卡 (DC、CAPCOM、AVG、2K.2.3)	374478(374478)
口袋妖怪·金、银 (GB、NINTENDO、RPG、99.11.21)	321288(5096804)
放浪冒险谭 (PS、SQUARE、A·AVG、2K.2.10)	243823(243823)
山脊赛车 5 (PS2、NAMCO、RAC、2K.3.4)	233391(233391)
决战 (PS2、KOEI、SLG、2K.3.4)	101844(101844)
世嘉 GT·特别认定版 (DC、SEGA、RAC、2K.2.17)	101770(101770)
生物危机·武装生存者 (PS、CAPCOM、STG、00.1.27)	94928(253029)
喷气机前进! (PS、TAITO、SLG、2K.2.3)	88660(88660)
疾驰赛手 2000 (PS、TECMO、赛马、2K.2.17)	82380(82380)

日本街机游戏当月排行榜	
游戏名称(基板、厂商、类型)	得票
POWER SMASH (NAOMI、SEGA、SPG)	135777
德比共有俱乐部 (NAOMI、SEGA、SLG)	127240
桑巴舞厅 (NAOMI、SEGA、ACT)	86439
VR 射手 2·2000 版 (MODEL 3、SEGA AM2、3D-SPG)	86329
VR 战士 3·组队战 (MODEL 3、SEGA AM2、3D-FTG)	77871
铁拳 TAG TOURNAMENT (SYSTEM 12、NAMCO、3D-FTG)	62456
饿狼·狼群的标记 (HYPER NG 64、SNK、3D-FTG)	61393
死或生 2 (NAOMI、TECMO、3D-FTG)	46067
电脑战机 VIRITUA ON·神剧七巧板 (MODEL 3、SEGA AM3、3D-ACT)	45219
危机地带 (SYSTEM 23、NAMCO、光枪)	44496

欧美家用机游戏最新排行榜
游戏名称(机种、厂商、类型)
GT 赛车 2 (PS、SCE OF EUROPE、RAC)
生物危机 3·最终逃脱 (PS、EIDOS INTERACTIVE、AVG)
口袋妖怪·红 (GB、NINTENDO OF AMERICA、RPG)
口袋妖怪·绿 (GB、NINTENDO OF AMERICA、RPG)
玩具总动员 2 (PS、DISNEY、ACT)
ISS PRO EVOLUTION (PS、KONAMI OF EUROPE、SPG)
TRACK & FIELD 2 (PS、KONAMI OF EUROPE、SPG)
荣誉勋章 (PS、EA、STG)
疯狂出租车 (DC、SEGA EUROPE、RAC)
SUPERCROSS 2000 (PS、EA、RAC)

以上排行榜中日本部分参考自日本"周刊ファミ通"杂志 3 月 3 日的 585 号～3 月 31 日的 589 号五期。其中"家用机游戏月间销售排行榜"统计时间为 1 月 31 日～3 月 5 日;"家用机游戏当月排行榜"统计时间为 2 月 3 日～3 月 8 日;"家用机游戏新作期待排行榜"统计时间为 3 月 16 日～3 月 22 日。

本期参与"美年达中国电玩榜"的 50 名幸运读者名单

中奖者由电脑随机抽出，本期奖品为价值约 50 元的精美礼物。凡参加"美年达中国电玩榜"，均可能得到每月不同的纪念奖品，更有可能获得年度的大奖。

江苏太仓	江月珍	安徽蚌埠	施炜	浙江温州	谢洲	福建长乐	高炎	吉林航校	高英
湖北武汉	彭然	山东淄博	袁伟	四川娥眉山	陈珂	广西扶绥	刘达	江苏南京	谢贤军
湖北武汉	舒实	湖北襄樊	王磊	湖南湘潭	袁明	广西桂林	林学	辽宁鞍山	王博
广西南丹	韦仲宁	平顶山	曹原	广西大学	黄慧	北京丰台	王奇源	辽宁庄河	张磊
湖南望城	潘威	山东邹城	韩宜强	上海虹口	邓学敏	河南实验	杨超	湖北鄂洲	戴威
广西南宁	崔侃	四川绵阳	全鹏洋	辽宁鞍山	王帅	四川内江	华建	石景山	尤玉芸
黑哈尔滨	王帅	北京丰台	李楠楠	江苏无锡	王春强	浙江缙云	丁苏杰	北京崇文	张利欣
广西南宁	张文生	湖北武汉	陈浏伟	四川江安	林珑	安徽合肥	哈达理	贵州贵阳	吴成文
广东吴川	陈强	辽宁大连	潘建亮	河北邢台	董金辉	湖南澧县	鲁凡	辽宁大连	孙任
平顶山	王跃武	河南新乡	张凯	江苏锡山	阙建峰	福建沙县	罗杰	广东广州	郑文熙



口袋妖怪·金银

~公开令人惊异的口袋秘密~

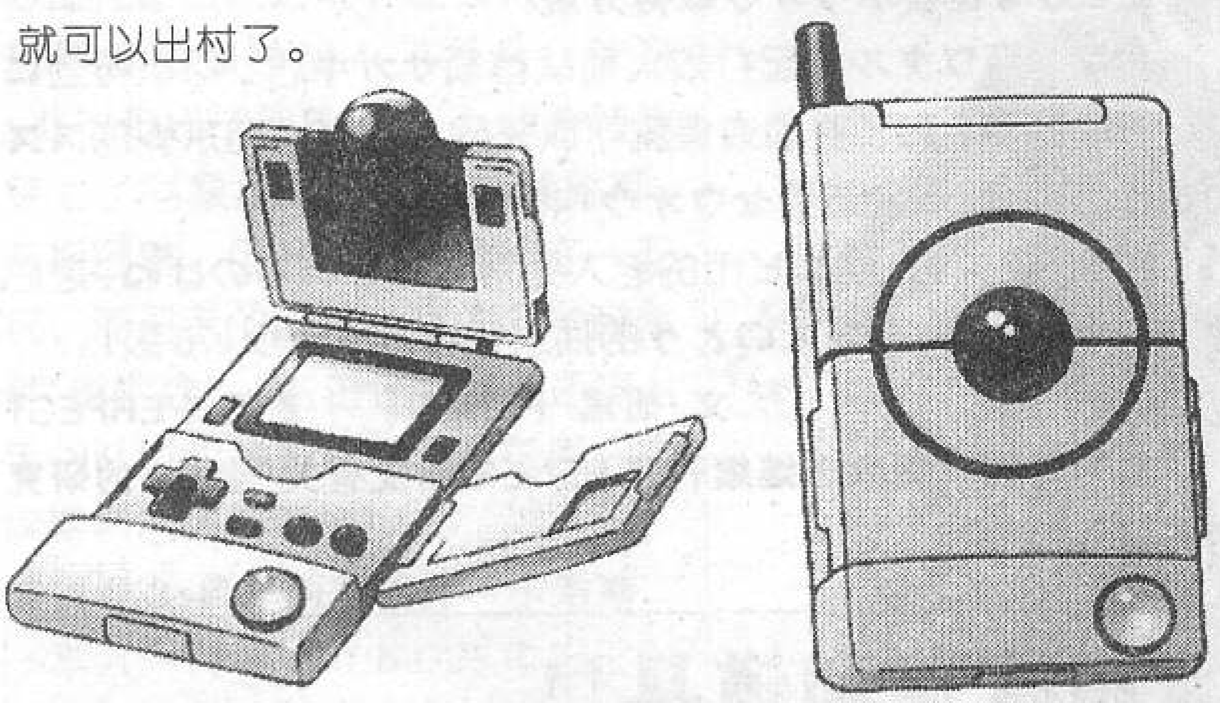
关于特殊道具にじいろのはね和ぎんいろのはね：这两样道具与两只传说的口袋妖怪有关。得到にじいろのはね后就能在スズのとう的塔顶见到250号妖怪。得到ぎんいろのはね后（从ニビ村的老者得到）就能在うずまきじま的山洞深处见到249号妖怪（从右上的洞进入）。另外，在つながりのどうくつ的深处还能见到一只131号妖怪。

GBC	厂商:NINTENDO	类型:RPG
	发售日:99.11.21	对应:通讯线

欢迎来到闪耀着"金银"光辉的口袋妖怪世界！！

通关后读取进度，从ウツギ博士那得到船票，到アサギシティ乘船，船上有位老爷爷正在着急地找他的孙女。在船长室帮忙找到后，老爷爷感激地给了金メタルコート（让95号或123号妖怪持有它进行通讯交换能使它们进化）。此时船也到岸了。原来是カントー地区的クチバシティ，先去将BOSS干掉吧，往右的通道被一只巨大的卡比兽挡着，没有口袋妖怪之笛看来它是醒不了的。

往上出村，来到ヤマブキシティ。村中某民家的二层，一个女孩说她一年前把"皮皮的玩偶"（ピッピのにんぎゅう）搞丢了。金忽然想起在クチバシティ的俱乐部里，有个人旁边有皮皮的玩偶，立刻回到クチバシティ的俱乐部。果然没错，得到玩偶后还给女孩，女孩给了金车票（ていきけん），这样就可以坐火车了。路线是从ヤマブキ到ゴガネシティ（比坐船快多了）。将BOSS打败后，就可以出村了。



往左走到达タマムシシティ，村子还是与以前一样，只是百货大楼里没有了卖火之石、水之石和叶之石的地方。需要这些石头进化的妖怪可就惨了。打败BOSS，向左出村。

经过17号道路，来到セキチクシティ，这里的狩猎区（サファリ·ゾーン）已经不存在了，干掉BOSS后继续上路吧。

在12号道路，从钓鱼大师的手中可得到一支神奇的钓竿（すでひつりざお），用它钓到的怪物全部都是40级，真是不错。

继续向上，来到シオンタウン，这里有座广播大楼，由于此处没有BOSS屋，直接出村，向上经过岩山通道（イクヤマトンネル），然后下水向下行，到达发电站（はつでんしょ）。进去参观一番后正准备出门，门卫突然收到一个电话，原来在ハナダシティ发生了事故，既然自己正好要去那里，就顺便看看发生了什么事吧。

刚进ハナダシティ的BOSS屋，就见一个黑衣人慌慌张张往外跑，还满嘴胡话的不知说什么，金觉得此人很可疑，便立刻追出去。终于在向上出村的路上追到他，原来他是火箭队的。看来事故肯定与他有关。将其摆平后，他终于交待了。原来他偷了一个机械零件藏在BOSS屋的水中，金立刻回到BOSS屋，费了一番工夫，找到零件，返回发电站，交给站长令供电系统正常。

由ハナダ村向上，刚到みさき就撞见ハナダ村的BOSSカスミ与人在此幽会，カスミ不好意思地与金打了个招呼，知道金的来意后就回村等待金的挑战了。

回村将カスミ打败后返回シオンタウン。在广播大楼里与一老者对话后老者会将金的收音机升级。接通新的台，打开一听，原来是口袋妖怪之笛的音乐！还等什么，赶快去找那只挡路的卡比兽吧。



路障清除了，进入地鼠的山洞（ディグダのあな），出洞后来到ニビシティ，打败BOSS小刚。向下行来到トキワシティBOSS屋里竟然没人，一打听才知这个村的BOSS竟然是前作主人公红的对手绿！既然他不在，那就继续南下拜访一下マサラタウン的オーキド博士吧！

见到オーキド博士后，博士对金夸奖一番，然后要金继续努力，将所有徽章收集齐。

由村南下水游到グレンタウン，意外地发现绿竟然在这里。与金一番对话后，绿便飞回トキワシティ去准备接受金的挑战了。金继续向右游到双子山（ふたでじま），打败山洞中的第七位BOSS。

飞回トキワシティ，向最后一位BOSS绿挑战吧，不愧为前作主人公的对手，绿的实力果然比其它几个BOSS的实力强许多。经

过一番周折，终于将绿搞定。此时**カントー**地区的八个徽章就全部集齐了，赶快去向**オーキド**博士汇报吧。

オーキド对金的成绩表示赞叹，并告知金在**シロガネ**山有许多珍稀的妖怪。现在通往那里的通道也已经开通了，听到这个好消息，金立刻就向**シロガネ**山出发了（从**トキワシティ**向左）。

果然，在**シロガネ**山里的妖怪全部都是超强的，而且（在山洞的最深处）会有一个超级强大的对手正等待着金的到来，相信大家也猜得出他是谁，小心去应付这最辛苦的最终之战吧。

几点补充：

1. 关于月之石（つきのいし）：进入**おつきみ**山（**おつきみやま**），从右上的楼梯出洞会发现一间无人的房子，房子左边有一块空地，其实只要在月耀日（**けつようび**）的晚上来到这里，就会发现在空地上有两只**ピッピ**围着一个岩石转的有趣时间，它们见到主人公会逃走，将那块岩石切开后调查就会发现一个月之石，而且在下一个月耀日的晚上再来又会发生同样的情节，所以可以用此法不断取得月之石。

2. 关于アルフのいせき：在**アルフのいせき**旁边有一山洞，需要完成一幅拼图，拼好后会掉入**アルフのいせき**中，这时就会遇到201号妖怪**アンノーン**。这种妖怪有许多种不同的形态，捉住几只后出洞，附近的遗迹研究所的研究人员会给你一个**アンノーン**的图鉴，要想完成这个图鉴，还必须去完成另外的三个拼图才行。其中一个拼图山洞是从**アルフのいせき**往下过河，另外两个都是要通过**つながりのどぅくつ**才能到达。当完成**アンノーン**的图鉴后，就能使用遗迹研究所中的打印机将它们打印出来。

3. 关于道具がくしゅうそうち：在**いかりのみずうみ**打败那只红色的暴利龙王后会得到**あかいウロコ**，带着它到30号道路的口袋妖怪爷爷的家去，他便会提出用**がくしゅうそうち**交换**あかいウロコ**。赶快答应吧，将**がくしゅうそうち**让妖怪携带后，打仗时即使不出战也能得到一半经验值！弱小的妖怪也能练级了！

4. 道具おまもりこばん：在**コガネシティ**的Shop店地下一层得到的**おまもりこばん**能使战斗后得到的金钱加倍。

5. 道具きよめのおふだ：在**ハナダシティ**与**ヤマブキシティ**之间的道路上的一间屋子中得到，携带后的作用是降低野外的遇敌机率。

6. 幻之怪兽ライコウ、エンテイ、スイクン的取得方法：要捕捉这三只怪兽，首先要修得**いわくだき**（破岩）这项技巧。08号机器正是这项技巧，而08号机器可以在36号通路的小男孩手中获得。当手中怪兽修得这项技巧后，再来到位于**エンジュ**市西侧的另一座**やけた**塔中，打破岩石向上走，再从塔中央的洞跳下，就见到了这三只怪兽。不过它们会因为受到惊吓而逃走，之后它们三个就会分散开来，在整个**ジョウト**半岛所有城市周边的草丛中移动，当主人公（金）再到草丛中行动时会有很小的机率遇到它们三者之一。它们的行动力都很高，遇到主人公就会逃走，所以我们需要的只是见它们一面，之后利用图鉴上的分布图来跟踪捕捉。

推荐使用行动力（**すばやさ**）在110以上，并且拥有催眠能力的怪兽，将其排在首位再开展捕捉行动。另外在分布图（**ぶんぷ**）上发现它们的时候，不管有多远，一定要使用步行或骑车前往，而不要用飞行（**そらをとぶ**），因为当主人公行动时，它们也会移动自己的位置。用步行到达它们所处位置时，它们移动距离会很小或不移动，这是个比较稳妥的方法。

7.249号怪兽ルギア取得方法：

金版：通关后，在**ニビ**市中得到**ぎんいろのはね**，来到位于**アサギ**市下面的**うずまき**岛，在最深处可以遇到**ルギア**（70级）。

银版：与**ワタル**一起打败火箭队首领**サガキ**后，得到**ぎんいろのはね**，之后就前往**うずまき**岛的最深处捕捉**ルギア**（40级）。

8.250号怪兽ホウオウ取得方法：

金版：与**ワタル**一起打败火箭队首领**サガキ**后，可以得到**にじいろのはね**，有了些项道具就可以来到**エンジュ**市东侧的**スズのとう**塔中，顶层会遇到**セウオウ**（40级）。

银版：通关后，到**ニビ**市的老人处得到**にじいろのはね**，之后返回**エンジュ**市，在**スズのとう**的顶层捕捉**ホウオウ**（70级）。

文/胡斌 PENEN　　责编/PERFECT

本刊将在下期杂志继续刊登PENEN朋友有关"金银"的研究内容，敬请期待。



三只"幻之兽"一定要得到!!

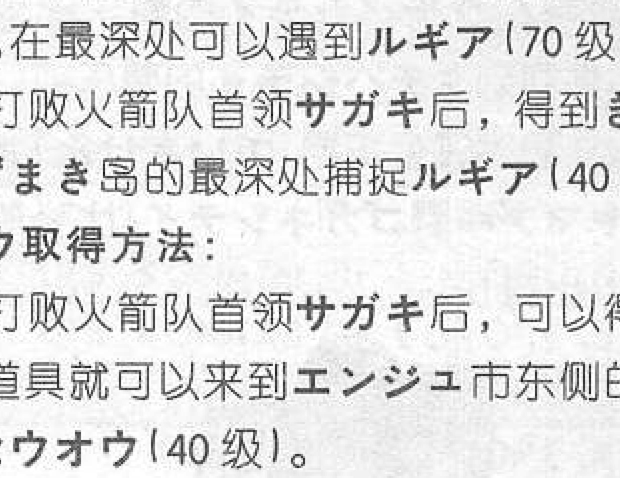
引以为豪的秘技——复制妖怪和道具!!

具体步骤如下：

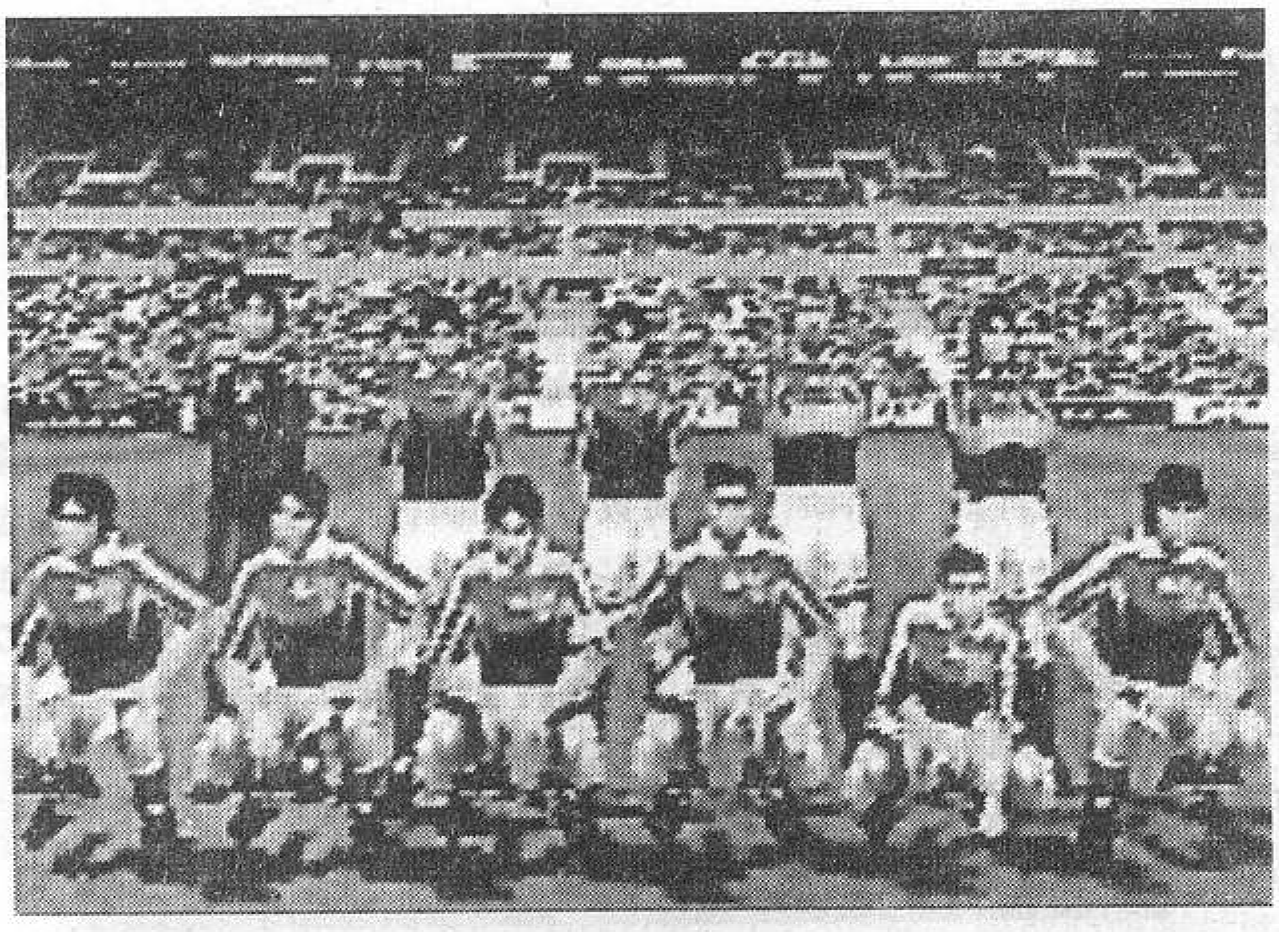
1. 准备两台GB和两盘"金、银"，并用通讯线联接。假设A台GB中的妖怪为A，B台GB中的妖怪为B。现准备复制A妖怪。需要指出一点，A妖怪有所限制，即A妖怪只能是那些通讯后能立即进化的妖怪，如64号、67号、75号、93号等。

2.A机先同通讯管理员对话，然后B机再对话，这样进行通讯时，A妖怪会先转移到B机中，然后B妖怪转移到A机中。此后，A妖怪就会在B机中进化，A机画面中会出现**つうしんたいきちゅう**，A机立即关机。开机后会发现A妖怪仍在A机中，而在B机那边，A妖怪完成进化后，出现**てろかんしょうりょろ**的字样，这时再关掉B机，然后再开机，会发现A妖怪的进化型已经在B机中了，这样就大功告成了。不断重复以上步骤，就能不断复制出A妖怪的进化型。但也要注意一点，B妖怪会因此而消失，所以将B妖怪选为那些无用的垃圾型妖怪吧。

复制道具同样可以利用上法轻易实现。只需将要复制的道具让A妖怪携带着就行。因为道具在通讯过程中是不会消失的（除了个别几个）。无论是直接升级的道具**ふしぎアメ**，还是各种威力强大的**わざマシン**，甚至独一无二的强力球，都能复制出一大堆来！怎么样，这个秘技是不是够邪派呀，哈哈……



▲与151号妖怪对决!



世界足球·实况胜利十一人4

~球场怪现象与进攻技巧~

自去年9月3日KONAMI推出了"WE4",似乎其它公司的足球游戏都失去了存在价值。这款足球游戏无论从动作真实性,战术多样化,还是操作性上都达到了现阶段足球游戏的顶峰。在4推出之前,笔者一直认为"WE3 FINAL"版在模拟真实性方面已几近完美。但是看到4中的球员用身体卸球的动作,以及面对大力射门队员下意识的闪避动作时,笔者不得不感叹——KONAMI简直把足球游戏做神了!

PS	厂商:KONAMI	类型:SPG
	发售日:99.9.3	其它:对应振动手柄

有关"WE4"的战术技巧继续募集中!

有趣现象1:球场上的文武百官

当时本人与H君对阵。在安排阵型时,本人把球员位置全调到左路,有次序有间隔地排成一直线(右边锋由于调不过来而没动),而H君亦将其球员全调在右路排成一直线。接着比赛开始,只见左路尽是我的天下,传球就如击鼓传花一般一会儿就到了前场,而右路尽是H君之天下,传球亦然。而在GOAL KICK之后,一方守门员准备开门球时,不要按键发球便可看到两方球员排成两列长队,好象文武百官一般分列两边,十分搞笑。

有趣现象2:奇怪的BUG

当时本人操纵阿根廷队对阵尼日利亚队,贝隆跃起头球攻门,此时尼日利亚后卫和阿根廷前锋洛佩斯紧靠在一起站在球门线上,球不巧正打在二人之间,在二人身上做了短暂的反弹后落入了网内,球进了。此时奇怪的现象出现了,威斯特竟然穿上了阿根廷队的球衣振臂高呼,巴蒂斯图塔、贝隆纷纷和他抱在一起庆祝,而显示的射门队员的名字竟然也是"威斯特"。唉,进了乌龙球还穿上对手的队服和敌人欢呼,回国后一定比埃斯科巴死得更惨!



有趣现象3:自卑的罗伯托·卡洛斯

本人一次在EDIT MODE中自己制作了一个身高210cm、体格H级(最胖)的超级球员,并将其调入巴西队中。于是在巴西的比赛中就看到了一辆"坦克"满场奔跑,无人可挡,很快攻入一球。接着的欢庆画面中,罗伯托·卡洛斯与该超级球员抱在一起,形成鲜明对比,该球员的臂膀简直和卡洛斯的头一样粗!可怜的卡洛斯只能够到别人的肚脐眼!当时我想卡洛斯一定很自卑。

有趣现象4:"超级"后卫和"超级"前锋

一场阿根廷对意大利的战斗中,阿根廷在自己后场掷界外球。阿亚拉将球掷向本方守门员,想让守门员拿球,可没想到足球竟鬼使神差地飞进了大门!不久,意大利发动进攻,门前混战中,皮埃罗的射门缓缓滚向球门,正滚到球门线上,眼看将进球了,意大利前锋维耶里横向突然插上,射门力量槽蓄了老长!啪!结果这位身价最高的球员竟将球踢到了界外?!最后,我们一致推选维耶里为本场最佳后卫。

临时阵型的妙用:

打双前锋的玩友一定有过这样的困惑——进攻时,球被逼到边线,只能够传中,但己方前锋却往往顶不到皮球。其实这时只要将阵型变为4-5-1或3-6-1,你的强力前锋(一般为两前锋中的右前锋)就会在中路去抢点,再也不用担心球从你前锋的头顶掠过了。具体方法:在球队设置的战术选项内选手动,在战术设定的选项前就会出现"△"、"□"、"○"、和"×",将其中一个移动到临时阵型前(方法与换人一样),如"×"。在进行比赛时按住L2,再点一下"×",球队的阵型即会变成你所选的阵型。

状态对球员的影响:

与"WE3"相比,球员状态的作用更加突出(在球队设置栏内按一下R1即可显示)。同一个球员在状态好(红色箭头)与状态差(黑色箭头)时判若两人,就好像巴塞罗纳的罗纳尔多与国际米兰的罗纳尔多。突出表现在速度和弹跳力方面。状态好时,因扎吉能和罗纳尔多赛赛跑,就连皮耶罗都可以和德塞利争头球!

漏球的妙处:

贵刊曾刊出过杭州康乐兄台的系统说明,笔者在此补充几点。首先,L1+□的挑射是较难掌握的技巧(高手除外),其实还有一种简练实效的挑射方法,即快速连点两次□键。此法简单有效,初玩者也极易掌握。其次是R1键的漏球,在接来球时,放开所有键,轻击一下R1,队员会漏掉来球(实况3 Final版中也有)。此招需看准时机,较难掌握,而且要求接球队员有相当的速度(推荐罗纳尔多、吉格斯、舍甫琴科、欧文)。这样,在漏球后立刻大转身追球,甩掉防守队员,突破后面对守门员,GOAL!!

三后卫的弊端:

对方边路进攻时,在己方的边后卫上前封堵的同时,你的拖后中卫也会跟上去做保护。如果对方顺利下底,大脚传中,而你的小禁区内又空空如野——哎!呜呼哀哉。因此使用3后卫的玩家千万不要用中后卫拦截边路进攻,除非对手准备内切射门。切忌!切忌!

文/朱艺等热心球迷　责编/PERFECT

关于WE4的来稿均被本刊妥善保管,将于近几期内陆续刊出,在此希望各位对WE4高手继续支持本刊,踊跃投稿。



龙骑士传说

~“游戏研究所”期待读者投稿~

奇异怪物：在钟乳洞の洞窟到王都ベール的路上有一种名叫“イエローバード”的貌似鹦鹉的怪物。虽然HP只有4,但防御力极高,每次攻击只能打掉一点HP,但它可以每次扣掉你1/10的HP,极易逃跑,带money 100G。商业都市ロアン前的路上也会遇到具有类似特性的怪物“オーパーツ”,携带money 200G。另外还有一种名为“幸运のつぼ”的罐子似的怪物,笔者尝试了各种攻击,但对其均没有效果,不知何故,望各高手赐教。

PS	厂商:SCEI	类型:RPG
	发售日:99.12.3	对应:振动手柄、PDA

找到弱点!猛烈攻击!BOSS战的技巧金针度人

第一章(DISC 1)

首先明确颜色代表的属性:红色代表火属性,金色代表是地属性,绿色代表风属性,紫色代表雷属性,黑色代表暗属性属性,蓝色则代表冰属性。玩家要运用属性相克的原理来使用魔法。

队伍行动路线:(1)主角出现的村子→(2)森→(3)监狱→(4)草原→(5)钟乳洞→(6)王都→(7)インテルス城→(8)ホークス→(9)湿地带→(10)火山→(11)龙の巢→(12)神殿→(13)ロアン→(14)监狱→(15)主角出现的村子→(16)カサス→(17)布拉克卡斯鲁。

(1)非常EASY的战斗,当队伍HP值变成红色时要注意用道具回复,并注意使用角色的连续技。

(3)要先消灭BOSS身边的杂兵,而后再集中火力攻击中间的本体。在攻击过程中一定要注意补血。

在(5)中会遇到一条似蛇的BOSS。玩家要多备一些解毒药和回复剂。当BOSS受到一定损伤后,会躲到高处,此时只能用箭和道具攻击。

在(8)中,队伍会连续战三个BOSS,所以之前一定要SAVE一次,并多准备些回复道具,而且还要节约使用才好。战胜第一个BOSS不难,但要注意防御和补血,为后两仗做准备。第二个BOSS会用分身术,并能够进行全体攻击。对付分身术,用物理攻击才能找到真正的实体,否则攻击无效。BOSS 3的攻击力很高,而且也会防御,所以队伍攻击时,要注意“○”和“×”键的灵活运用,建议两人攻击,一人防御补血。

(10)火山中将遭遇两个BOSS。第一个BOSS的弱点是其独臂,先打掉它就不会受到全体攻击了,不过其单体攻击也很强,要注意回复。罗丝的魔法对BOSS很有效。第二个BOSS战前,队伍会救得一商人,应买些道具补充一下。BOSS 2是一只火鸟,所以主角并不怕它,因为主角也是火属性角色。

在(11)的BOSS是一名有龙作伴的有翼人。战斗中先攻击其龙,再全力攻击有翼人便可取胜。

(12)神殿的第一个BOSS是海盗,速度奇快,会放出全体损伤的爆裂石,要在碰到队伍之前,将其毁掉。而针金是防队伍攻击的防护网,但只能防御物理攻击。如魔法不够也要先把网撕碎。至于BOSS 2,玩家就不用费心地攻击了,因为此战是靠回答问题取胜的,但不能忘了防御。

问:来此目的,选:爱……;

BOSS变身为席娜问:奋战的目的,选:黑色魔物搜;

问:找黑色魔物做什么,选:当然……仇……

问:报仇之后呢,选:席娜守;



又变身为一斗士问:队伍在这儿干什么,选:……言叶思……;

问:私の部合……,选:仲间……;

问:主角去哪儿,选:席娜を助……;

问:看重谁,选:母亲;

问罗丝命之何在,选:愚之质问。过关。

(14)监狱底层的BOSS攻击力极强,如果席娜级别不高,又不防御的话几乎是必死的,所以此役应做持久战准备。BOSS会放毒并进行全体魔法攻击。相比之下其物理攻击和魔法防御能力比较弱。第二个BOSS的弱点仍是魔法,所以玩家要把握住变身的机会,当然还要注意防御时的自动回复。不要怕他,因为你已经战胜过他(监狱长)一次了。

(17)中的第一个BOSS又是康哥尔,这次他学会了魔法防御罩,三回合后才会自动消失,所以队伍要抓住这空隙,用魔法给予痛击。第二个BOSS是翼人,而且攻击力十分强大,特别是变身以后的全体攻击更为恐怖,所以队伍一定要注意回复。只有在HP接近全满时才能采取攻击,不要怕延误时间。建议找到HP自动回复的戒指并装备上。

第二章(DISC 1)

行动路线:(1)フレッツ→(2)荒地→(3)花之都→(4)フレッツ→(5)兹因卡斯鲁→(6)重力崩坏之谷→(7)巨人之里→(8)荒地→(9)花之都→(10)フレッツ→(11)兹因卡斯鲁→(12)花之都→(13)伊利沙湾→(14)幽灵船→(15)洞穴→(16)里帝艾拉→(17)海底洞窟→(18)里帝艾拉→(19)海底洞窟→(20)狱龙岛→(21)休诺→(22)フレッツ→(23)兹因卡斯鲁。

(2)荒地战BOSS盗贼,此人速度快,能够进行连续攻击,注意回复即可。

(6)谷中又遇到第一章火山中的

BOSS。这时它已经生长完全，而且攻击力也提高了许多，其左臂为全体攻击，右臂能放出即死术，头部单体强攻击，所以选择队员要针对这些进行调整。

（7）巨人之里会遇到盗贼和拳法师，盗贼已是手下败将，而拳法师的拳虽利害，但怎么也敌不过强大的魔法呀，特别是敌单体攻击更为有效。

（10）中是一场艰苦的战斗。最好先装备防御暗属性攻击的护具，并准备充足的回复和苏生剂。BOSS的唯一弱点就是HP值相对低一点，所以攻击力强的队员应有“牺牲”的精神，然后注意救活、防御、回复、再战斗这一过程。千万要小心BOSS的魔法呀。

（14）船上的BOSS会使用魅了，但实力很弱，注意防御即可轻松胜出。

（20）狱龙岛上被困的BOSS龙的魔法非常强大。笔者经过防御、防御、再防御的持久战后，终于找到了它的弱点——火属性魔法防御力弱。这下取胜只是时间问题了。

第三章(DISC 3)

行程路线：(1)フアーニ→(2)针叶树林→(3)デニングラード→(4)惨剧之村→(5)有翼人森林→(6)回到(3)→(7)针叶树林，禁断之森→(8)回到(3)→(9)死龙山→(10)针叶树林→(11)クリスタルパレス→(12)冰河→(13)塔→(14)雪原→(15)マグラード→(16)帝都。

（2）中遭遇BOSS白狼，白狼的各项魔防都很弱，但它的物理攻击很强。所以建议队伍在一阵速攻后，用防御或道具补血。如果有席娜这样的羸弱角色，就更要让她们多“休息”了。

（7）禁断之森内的BOSS会对龙骑士使用封印魔法，令角色变身后的攻防能力均明显下降，几乎无力还手，所以不能变身，只能使用物理攻击和道具。艰苦的战斗！

（9）这里BOSS的攻击速度奇快，能够进行连续攻击，所以还是以防御为主，打一场持久战吧。

（12）冰河的BOSS竟然用我方角色为其抵御攻击！因此不能急于攻击，当伙伴归来后，抓紧时间进攻其胸前的弱点吧。

（13）处遇洛伊德，其速度非常快，又可以躲开我方的物理攻击，而魔法攻击的花样也是又多又狠。BOSS变身后的单体攻击会对我方造成重创，所以玩家一定要小心。建议使用米兰达来防御和对其他人补血。同时最好不要三人一同变身，因为变身以后无法使用道具，玩家会很吃亏。如果有自动回复HP的道具也一定全都带齐，因为这有可能是玩家遇到的最强的敌人。提醒一下，战前一定要记忆一下哟，否则……

第四章(DISC 4)

行程路线：(1)春水之町→(2)巨人之里→(3)ツインキヤッスル→(4)皇后菲利号最终决战前→(5)ルジユ→(6)魔都→(7)法都→(8)死都→(9)神木树→(10)沉まぬ月→(11)エンテインク。

（6）魔都处遇一海怪BOSS，对付它当然用火属性魔法来烧烤了。BOSS的HP很高，不必急于求成，注意回复MP即可。

（7）法都遇三人成队的BOSS，他们的物理攻击力较弱。首先要把他们中能够回复HP的干掉，然后防住中间BOSS变大以后的强力攻击，这样取胜会稍容易一些。

之后会遇到单打事件，在战前一定要带上本属性的防御道具。这样战斗起来会更有信心。



如遇到可以买东西的市集，千万不要吝惜金钱，要买最强力的装备为最后BOSS战作准备。

战胜主角的父亲后将面对最终BOSS。BOSS将三次变身，第一战相对EASY一些，但要注意节省道具，因为第二战的BOSS会用龙封技，到时将不能变身，只得依靠道具了。第三战最为坚苦，BOSS的攻击力异常强大，无论单体或全体攻击，都会令我方角色的HP所剩无几！所以一定要保留一名角色不停地防御，给其他角色回复HP。切忌急于求成，待全员HP满时再作攻击也不迟。

文/Hululu　责编/PERFECT

（下接???页）

正统战术

（想快速致富的玩友可跳过此处，直接看邪门战术）

出战前先看漫画（?!），了解每个球员的能力与特点，合理地利用球员的体力，通过换人、暂停来转换球队的节奏，绝对讲究配合的整体型打法。先把球运到中前场，找机会传给中锋或主力得分手。如果有人防守就左右运动几下，摆脱纠缠后投篮。传球距离不要太长，不然会被人断掉或者出现传球失误。运到前场的球传回己方半场是犯规的，在篮下持球停留的时间不得超过3秒。可以利用规则诱使对手犯规，比如当对方一人运球到了前场，而其他人还在后场时，可以让一员猛将与其一对一，这时对方十有八九会手忙脚乱地回传，于是就“嘟——”（裁判的哨声），或者当对方球员在篮下时，派一个队员封住他的投篮路线，僵持一会儿后他就犯规了。我方被包围时不要急于传球，否则必被断掉，不如与其中一个较弱的一对一，这样可轻松脱困。最后要说的是，即使是漫画人物，力量也不至于达到Superman的程度，千万不要在后场投篮。

邪门战术

（又称葵花宝典、九阴真经、血腥技、八雉女……）

防守时，按B键切换到离持球队员最近的球员，然后尽快与持球队员形成一对一状态，虽然不能发个波动拳什么的，但可用断球动作解解恨（注：断球动作极似隆的锁骨割→+中拳）。如果对手传球，而我方又拦截不到的话，那么继续按B键切换队员，继续一对一，此时对方的投篮100％会被己方封住，我方断球反攻的机会也随之大增。如果对方用王牌主力的转身过人法，我方就用车轮战法（一个流川没防住，千万个樱木跑过来）。令对手主力球员的体力迅速透支。

进攻时，刚跑过中场就发三分球可令对手猝不及防，其实一般队员都可以投三分球，只是黑格的长短不同而已，只要掌握好按键的时机，我方的任何一名队员都可充当三井、阿神这样的神投手。一旦熟练了操作，你会发现连樱木都成为三分王了！

热爱GB的玩家们，听我侃完之后，是不是有些手痒了呢？那么还迟疑什么，赶快弄一盘“篮2”，与好友对战去吧！

文/高璐璐　责编/PERFECT



心跳纪念品 2

～令一文字茜告白的方式大公开～

和一文字茜有关的特殊事件共有十种。虽然和其他的女孩子比起来要少了一点，但是其事件内容却是相当地吸引人。其中最值得注目的事件就是和四天王的战斗！主角和小茜俩人究竟能不能平安地渡过这场壮烈的战斗呢!?其实胜负的关键就在于主角和小茜之间的爱情达到了怎样的程度!!如果你已经锁定小茜为目标的话，那绝对不能错过这个事件哦！

PS	厂商:KONAMI	类型:SLG
	发售日:99.11.25	其它:对应 PDA

序	事件名称	盘号	友好度	触发条件	其它条件及大致内容
1	バイトのおつかいなんた	2、3、4	友好、纯爱	随机	和一文字茜约会的时候，有10%的几率发生。不过在下雨或下雪的日子则不会发生。还有，在幼年期要帮助一文字茜买东西才行。
2	下校中にどつかれて!?	5	无	随机	只要满足左边的条件，在平时执行指令时就会发生。如果已经发生了和一文字茜有关的不良少年的事件，那么就要求在与总老大的战斗中获胜。
3	うん……食べたいけど	4	纯爱	无	在第一次的一般约会后追加的约会时，会自动地发生。事件大意是说虽然有很多东西都很想吃，但是一文字茜还是忍着没有吃。
4	四天王からの挑战状	3、4	纯爱	第一个星期三	一文字茜慢慢转变成纯爱的状态时，会连续四个月自动地发生筋肉番长、火の玉番长、木枯らし番长、バイト番长四人分别与主角战斗的事件。
5	修学旅行でドッキドキ!	3	友好、纯爱	2000.9.20	这是在第2年9月举行的毕业旅行时发生的事件。条件是接受一文字茜"明天,和我一起去游览,好吗?"的邀请。
6	ふたりの爱で大胜利っ!!	5	纯爱	2001.9.5	4的事件中,将四天王都打倒就会自动地发生。由于会说明一文字和不良少年老大们的关系，因此以她为目标的玩家可绝对不能错过啊。
7	砌茶店の准备で大忙しだよ	5	纯爱	2001.11.2	这是在第3年的文化祭前一天发生的事件。若是选择"砌茶店"（咖啡店）为主题，在文化祭之前的限定时间出现的文化祭准备指令执行几次后,即可看见。
8	砌茶店本番さぁがんばろう!	5	纯爱	2001.11.3	这是在第3年的文化祭当天发生的。选择"砌茶店"为主题，而且要求发生过和一文字茜有关的不良老大的事件，以及和总老大的战斗中获胜。
9	チャイナドレスを着た天使	5	茜的告白条件已齐全	2001.12.24	这是在第3年的圣诞夜发生的事件。暂时忘掉打工压力的现实,和主角一起共渡二人世界的一文字茜太可爱了。
10	おせちをごちそう	5	无	2002.1.1	条件是要看到幼年期在公园发生和一文字茜一起玩扮家家酒的事件。如果已经发生了与所有不良少年相关的事件,那么就必须要和总老大的战斗中获胜才行。

她喜欢的礼物是？

第一年	◎ 商品券 ○ 香水 × ニャンコぬいぐるみ
第二年	◎ ハンドクリーム ○ ネックレス × ジグンーパズル
第三年	◎ 花柄エプロン ○ ブレスレット × メリケンサック



↑和不良老大的战斗。接着是四天王……小茜可真是辛苦啊!



←在毕业旅行时发生事件要求纯爱度和友好度达到一定程度。所以从第一年就经常的约会吧。

感情条件:纯爱代表女孩子的脸颊呈现红润的状态,友好是比开始游戏时还要亲密的状态。



游戏王·被封印的记忆

~如何驾驭神奇的卡牌呢？~

暗黑大法师与青眼の究极龙：

出自漫画原作中的最强组合，当玩者手中集齐 021 封印されしエクゾデイア与封印されし者の左手、右手、左足、右足五张卡时，被封印的暗黑大法师就会出现，以无限之力击破对手，瞬间令对手的基本分数变为 0！

本游戏中最强的卡当属“青眼の究极龙”，攻击力 4500、守备力 3800，它是通过仪式卡“究极龙の仪式”和祭品——三只“青眼の白龙”召唤得到，真是名副其实的梦幻卡呀！

PS	厂商：KONAMI	类型：BOG
	发售日：99.9.3	其它：对应振动手柄

揭开神秘卡片世界的变化规律

一、观看 3D 怪兽战斗画面

在决定怪兽卡攻击时使用“□”键，就可以看到大魄力的战斗画面！方法虽简单可一定有许多玩友没有发现吧！

二、卡片的竖放与横放

在将卡片放在台面上时，竖放表示攻击，横放表示防守，除了使用卡片的能力值外，与基本分数也有关。卡片进攻时，如果攻击力低于对方，那么就要从进攻方基本分数中扣除掉其中的差值，而且卡片也会被消灭。如果将卡片防守的话，即使被击灭也不会减去防守一方的基本分数。如果防守卡片的守备力高于对手卡片的攻击力，那么就要削减攻击一方的基本分数。因此，在选择卡片攻守时一定要慎重考虑。

三、公式化的卡片融合

将两张或以上的卡片进行融合，就会产生一张新卡，通常能力值会很高，而这些可以进行融合的卡一般都是能力较低的，因此这在游戏初、中期是一种必须掌握的技巧。但其以公式化存在，就是说哪些卡片可以融合是固定好的，其中更有一些漫画原著中设定好的，要想全部掌握是难上加难，不过笔者经过大量实践，发现卡片融合还是有规律可寻的，通过怪兽卡的种族可得出如下结论：

ドラコリ→岩石、植物、鸟兽、**アリテツト**雷、机械、水

魔法使い→岩石、雷、**ドラコリ**

机械→恐龙、水

アリテツト→植物、水

恶魔→植物、兽、天使、战士

兽→炎、战士、人鱼、**アリテツト**

另外，还有一些特殊融合的卡片，如**ドラコリ**＋016 时の魔术师＝069 千年龙，或大多数**ドラユリ**族或海龙族都能与雷族融合成“双头の龙”，又或是原作中的“082 真红服黑龙”＋“022 デモリの召唤”＝“217 **フラツ·ワテーモソズ·ドラゴン**”等等。总之，大家尽管多试试，一但发现能融合的卡片组合，就要将之记住，以便经后使用。

四、关于仪式卡的收集

仪式卡作为一种极特殊的卡片是《游戏王》的一大特色。借助仪式卡，牺牲特定的祭品卡就可以召唤出罕有的卡片。它在普通的收集卡片方法中是无法获得的，可国内玩友很少有 POCKET STATION 与限定版卡片，那么我们要如何得到它呢？笔者发现其可以通过强化、魔法卡融合得出，强化卡可通过 NEW GAME 得到，然后交换到自己的卡片库中。现在就让我将融合的方法告诉你们吧！

1. **セラの仪式**→303 暗·**エネルギー**＋321 恶魔**のくちづけ**
2. **踊りによる**诱发→659 天使の**トランペット**＋317 **サイバー·ボンテーツ**
3. **ハソバーカーのレツピ**→338 **モウヤリのカレー**＋323 秘术の书
4. **エレルナイト·ドラゴリ**の复活→303 暗·**エネルギー**＋315 **ドラゴリ**の秘宝
5. 龟の誓い→309 **はかねの**甲罗＋690 伪物**のわな**或 328 **ホセイドリのカ**＋334 海
6. 反面の契约→307 **エルフの**光＋321 恶魔**のくちづけ**
7. **チヤクラの**复活→321 恶魔**のくちづけ**＋321 恶魔**のくちづけ**
8. **ツヤベリりじ一トルの**契约→306 火器付き**イリヤクトアーフー**＋651 锁付き**ヴーメラリ**
9. **コスモクイーリの**祈り→317 **サイバー·ボりテーツ**＋恶魔**のくちづけ**
10. **スカルライダーの**复活→325 机械改造工场＋331 荒野
11. 要塞**クツラの**誓い→325 机械改造工场＋334 海

以上是笔者试出的部分仪式卡，玩友们也可随意组合，尝试创造出其它仪式卡。

五、实战中不可缺少的陷阱卡、魔法卡

陷阱卡同样是《游戏王》的特色之一，在实战中尤为重要。而魔法卡更是取胜的关键。因此我们必须充分了解它们的用途，下面笔者列出一些实用的卡片，供玩友们参考：

●686 万能地雷**グレイモヤ**·对方怪兽卡攻击时，会自我毁灭。

●690 伪物**のわな**·使对方怪兽攻击无效化，但仅限一次。

●689 **おまのじやくの**咒い·对手用强化卡强化怪兽时，反而会减去怪兽的能力值

●661 **ウイルスカード**·死的病毒卡，对手怪兽卡攻击力在 1500 以上自爆。

●348 光の护封剑·对手在三回合内无法攻击。

●329 **ドラゴリ**族·封印の壶，对手**ドラゴリ**族的卡全灭，用来对付爱用“青眼の白龙”及“青眼究极龙”的对手颇为有效。

●342 治疗の神·**テイア**　给自己回复 5000 基本分。

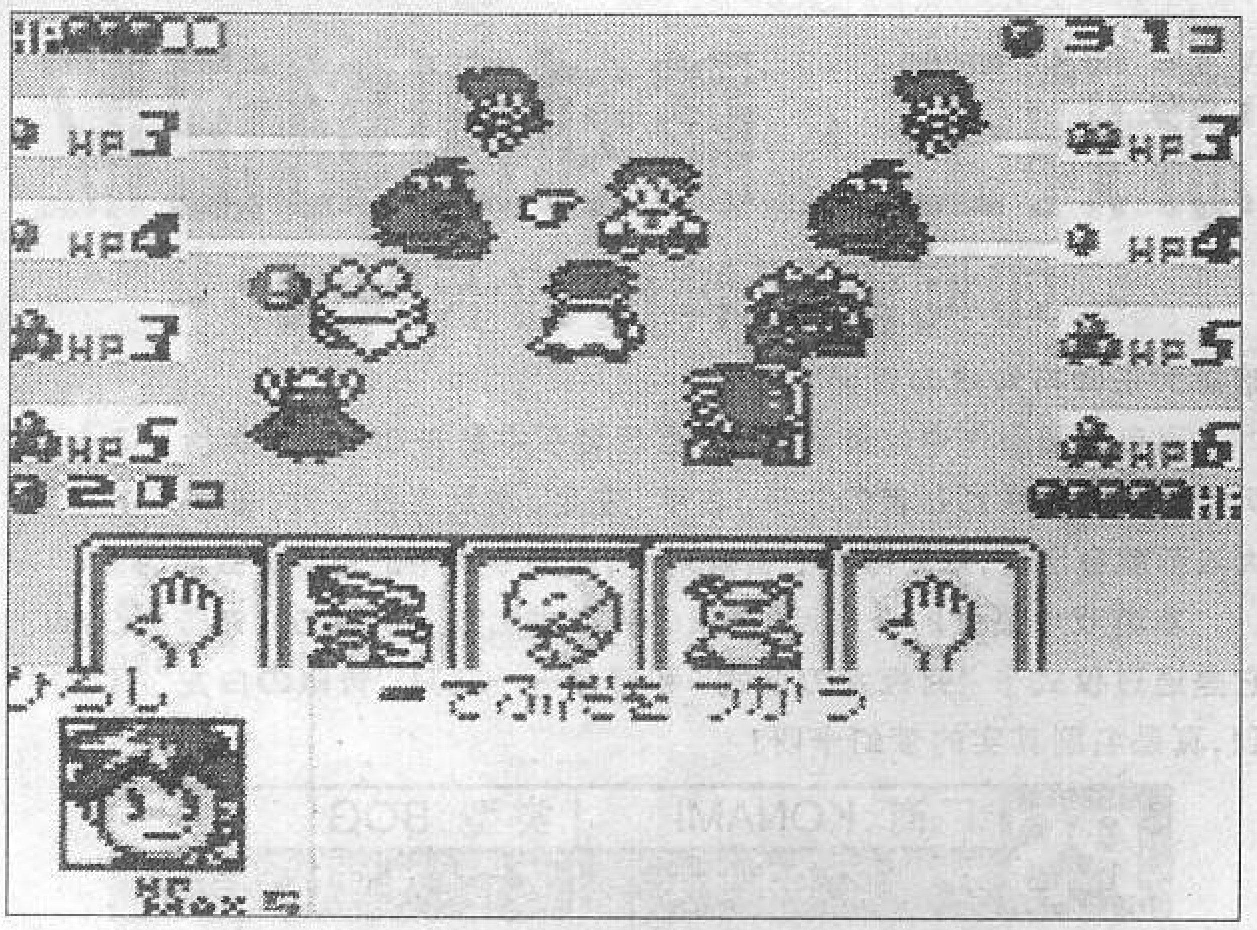
●357 **サリター·ボルト**　对手怪兽卡全灭，这只强大的魔法卡初期便可得到，十分有用。

●320 守备封じ　封印对手本回合内所有守备的怪兽卡，使其变为攻击状态，对于攻击防守力强、攻击力弱之卡有奇效。

●672 **ハーピイの**羽根帚·扫去对手放在台面上的陷阱卡、魔法卡，实战中必不可少。（这张卡可通过“天使の**トランペット**＋机械改造工场”融合得到）

●657 巨大化、668 **ツヤイリ·キヤツスル**　可强化任何一张怪兽卡前者为 1000，后者 500，非常实用。

文/尧舜禹　　责编/PERFECT



卡片英雄

~有趣又简单的卡片游戏登场啦~

通关后的旅行：

以ジュニアルール通关后，难度更高的シニアルール模式就会出现。在这里玩家可选择以ホワイトマスター或ブラツマスター进行游戏（游戏到了这阶段亦变成收集卡片的旅程了）。假如你在シニアルール模式继续取得好成绩的话，那么最具挑战性的プロフエショ ンルール模式也就出现了。为了集齐卡片努力拼搏吧！

GBC	厂商：NINTENDO	类型：BOG
	发售日：2000.2.11	对应：通讯线

第一话

进入游戏，经过一轮练习后，玩家便会进行第一场正式的对战。对手是企图夺取主角手上卡牌的**ためお**。虽然现在玩家手中只有最弱的**マナトツト**，面对对手的**タコツケ**一实在胜算甚微。因此第一回合中先派出3只兽，第二回合派出4只，并替后排兽集气。那么玩家就能够以3点攻击力直接攻击**ためお**，一口气击败对手。

第二话

这里主角会进入以相互斗卡片为目的的俱乐部。对手的出场顺序为**あみ**、**ゆういち**、**ためお**、**あみ**、**ためお**、**ゆういち**及**すぎやま**。游戏采取三局两胜制，只要胜出便有**メダル**作为奖品。在得到5个后就能到卡片店换取**ブースラー**。

下面谈谈各对手的应对方法。首先，**あみ**的主力是**ルージマ**，要对付站在后排的它，最好选用**ウオータ**，利用它的特技和后排兽配合可轻易地将对手击倒。而**ゆういち**则拥有能够直接伤害本体的**ヴアルテル**，因而应速战速决。接着的**ためお**拥有**レベルチュンジ**，可以提升手上怪兽的等级，对付它同样要速战。最后玩家面对的是拥有**サンダー**的**すぎやま**，其**サンダー**能一下削减我方3点HP，小心。

第三话

此关要与俱乐部成员进行一场比赛。对手分别是**あみ**、**すぎやま**和**こまい**。**あみ**的主力是**ウオータ**和**ルージュ**，对付她应该没有难度。接着与**すぎやま**对战，他手上的**ケツコウ**若达到LV 3就能每回合直击我方本体，相当厉害。

最终战将会与**こまい**展开，虽然他手上的**ポリゴマ**只有LV 1，但却拥有二段攻击，若在**ガンター**的帮助下便能轻松升级，而**ポリゴマ**升级后配合**ハードシールド**便能直接伤害我方本体，因此是一位相当可怕的对手。只要能胜出，便能在四张卡片中任选一张作为奖品。

第四话

此关的主题是**スーパーカード**。这是一种能令特定的怪兽拥有原来不能达到的等级的强力卡片，与一般的升级相似。

与**クミ**较量后，返回俱乐部，原来这里的对手全都拥有了这种强力的卡片。而对手分别是**すぎやま**、**こまい**、**クミ**和**シロウ**。**すぎやま**手上拥有能一击削去对手5点HP的**ワイルダー**，因此在他派这家伙出场时一定要尽快灭之。**こまい**则拥有**ユルゴマ**，在其登台后也要进快消灭，否则我方在**ユルゴマ**的二段攻击下必败无疑。**クミ**手上的**ドガンター**能进行后排攻击，要特别小心。最后的对手**シロウ**的**ラッテイ**和**ジヤレット**更是不能轻视，一旦被它们击中肯定会元气大伤。

另外，如果玩家能够以强力卡片击败对手的话，就能得到10个**メダル**。实在是非常吸引人的奖品！

第五话

此关分为两部分。第一部分是俱乐部的第二回比赛，对手是**こまい**、**クミ**和**シロウ**。这次他们不但拥有强力卡片，还拥有更厉害的魔法卡片。

こまい拥有能封印我方一只怪兽的封印卡片**とくぎふうじ**，而**クミ**则拥有能一击扣去我方连同本身在内3点HP的**だいちのいかり**，所以要小心被他一击必杀。至于**シロウ**则有**ワーブ**，能够把我方任意两只怪兽的位置对换，非常难缠。

接着是本关的第二部分。首先要面对的是神秘组织**ジョーカーズ**的**トトリテ**。应多加注意其手上会吸血的**チュトロ**，否则很容易败在其强攻之下。第二位要较量的是**ジュン**，与她将进行两场战斗。第一场较简单，但第二场就非同寻常了，因为她的**ドンガラ**能够轻易地降低敌方怪兽的级别，即便是强力的卡片也不能幸免，所以在没有击倒这家伙前，就算升级也是枉然。而最后的对手则是被神秘组织控制了的**シロウ**，千万不要让他的**ジヤレット**升级，否则会更难对付。另外，他的**テレポ**与之前的**ワーブ**效果是一样的，在被它调换位置前，一定要想方设法将其解决。

第六话

历尽艰险，终于来到了故事模式的最终章。把**シロウ**解救后，主角便要前往神秘组织的总部。刚开始时，主角发现对手**ナルシ**一强得简直无法战胜，无论用什么方法都是一败涂地。后来经**ためお**提示，玩家终于发现了他成功的"秘诀"，原来他在每轮中都用了相同的卡片。那么选择"上前调查"，揭穿其骗术，进行一场公平的比试吧。需留意**ナルシー**利用**ぎんじ**为后排怪兽提升等级，从而直接攻击我方本体的战术。

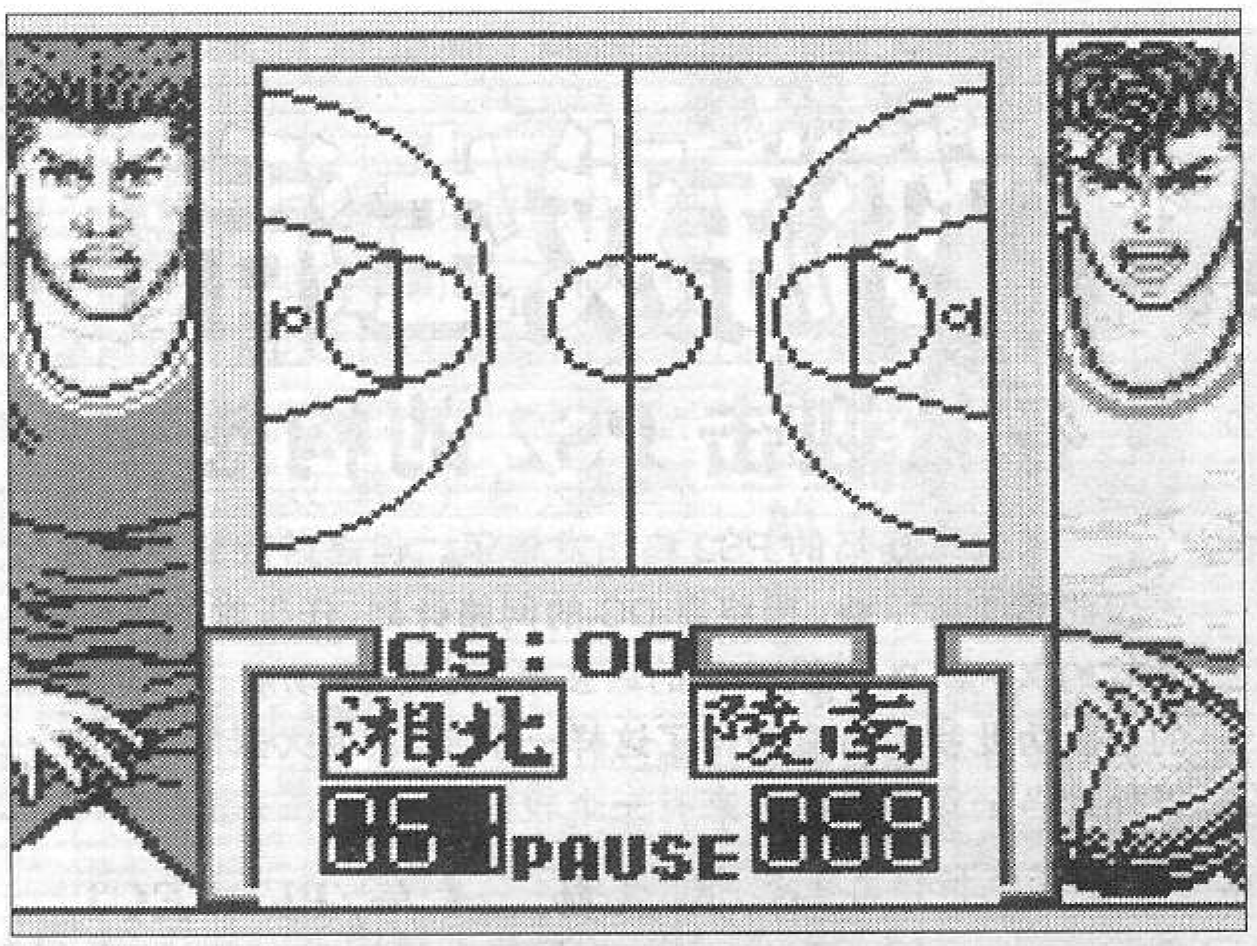
胜出后，在前面将遇到欲对**クミ**不利的最终BOSS**としお**。第一次与之开战时是根本没有胜算的。正当主角感到绝望之际，朋友们都赶来相助。这时玩家可以选择用自己原来的卡片、**タクミ**的卡片或者是BOSS**としお**的卡片参战。如此一来，当然是用BOSS的卡片比较合算了。这样，只要玩家的运气不是太坏便可稳操胜券了。

* * * * * * * * * * *

迷你情报

1. 在进行故事模式选择**ジユニアルール**时，玩家最多能带15张卡片，而每种都没有3张的上限，因此在选择前排、后排与魔法卡时必须考虑周到。
2. 战斗前应适当地编排卡片，制定战术。
3. 使用卡片时要注意位置，切忌将后排的卡片放到前排任人宰割。
4. 适当地回避攻击。因为大部分攻击都有距离限制，玩家可充分利用这一特点保护自己。
5. 尽量利用提升等级回复HP。

文/江永棉　责编/PERFECT



篮球飞人 2

~系统浅析、邪门战术曝光~

定格动画揭秘：宫城的断球、流川枫的扣篮、投三分的三井，以及抢篮板的樱木和飞身上蓝的仙道，在“篮 2”中原作人物的特点都被动画系统表现得淋漓尽致。只要让球员带球走到一定的位置，而后投篮的话，玩家就可以大饱眼福了。要注意的是，有的球员投篮时有两个小黑格，要尽量让篮球停在右边的小黑格上才好。

GB	厂商：BANDAI	类型：SLG
	发售日：不明	其它：对应通信线

简洁明快的菜单令人大饱眼福，樱木军团再袭 GB!

模式简述

剧情模式(マトーリーモード)：

可选择游戏开始(はじめから)或密码(つづきから)。

系统设定(コンフイグ)：

可设定一般技术画面(ぴよラルール)的开关(on/off)或传球(パス)的形式是手动(MANUAL)还是自动(AUTO)。

T 博士篮球讲座(Dr.Tアワー)：

可选择比赛规则(ルールとついて)或球队说明(ひヒいぢメモ)。

对战(れんしゆうじあい)：

可选择人机对战(VS CP)或双人对战(VS 2P)，亦可设定比赛时间(5 分、10 分、15 分、20 分随你选)。

最重要的是操作

发球时按 B 键，暂停按 START 键，发球后用十字键操作球员移动。进攻一方用 B 键传球，A 键则是投篮，防守一方用 B 键换人。在争球或抢篮板球时，B 键是跳起，A 键是抓球。当持球队员被防守队员挡住时间超过 1.5 秒时，图像会自动切换到一对一画面，在此前提下，进攻一方用方向键决定左路或右路突破，B 键为传球，A 键为投篮；防守一方 B 键为拦截(攻方传球时适用)，A 键为断球(攻方过人时适用)。

王牌主力的话题

同队长的领导能力不同，王牌主力是技术全面的得分手，比赛往往靠王牌主力打开僵局。在比分陷入胶着状态，时间又所剩无几时，使用王牌主力的爆发得分能力常常可以取得事半功倍的效果。王牌主力能力全面，内线外线都能够游刃有余，身手敏捷，并且在一对一的状态时可使出转身过人的技能。此时无法断球，只好眼睁睁地看着对方投篮。那么，王牌主力是不是天下无敌呢！答案自然是否定的。对付王牌主力可以采用人墙战术，用两、三个队员将他堵在外围，当他传球时即可抢断或派遣我方骁将与对方的中下级战士决一雌雄(似乎有点田忌赛马的味道)。还可以用弃子战术，故意让他投进一球，然后在对方半场内抢断后出手投篮(投进球的队员在下轮进攻时发球)。

对方主力发球至助攻这一过程中有一个时间差，因此我方可以大举压下，全线进攻，打他个内外开花，祖国山河一片红！从进攻一方的角度看，让王牌主力兼任主力得分手的想法也不赖。可以利用王牌主力技术的全面和敏捷的速度，让比分高速上升，令对手的自信迅速丧失。但有两点要注意，一是要合理分配王牌主力的体力，不要过分依赖于王牌主力，全队上下要步调一致；二是不能总从一条路线发动进攻，应尽量寻找多条不同的进攻方式和路线，令对方无所适从，防不胜防。

文/高璐璐　责编/PERFECT

七支球队点评

湘北(しようほく)：主角队，内线有全县闻名的大黑柱中锋赤木和秘密武器樱木花道，外线有初中最佳投手三井(主力得分手)，还有内外线游动的魔鬼投手速度型前锋流川和神出鬼没的后卫宫城。在白发佛安西教练的带领下，向着胜利迈进……

陵南(りようなん)：在田冈教练的严酷训练下，鱼住的 LEVEL 不断 UP，福田的归队使陵南的实力迈上了一个新台阶，要小心仙道，他的实力在游戏中依旧那么强劲!

翔阳(しようよう)：与这种队伍比赛，抢篮板时要倍加注意，这些大汉个个身高手长(藤真除外)，简直像猴子一样！因为身高的缘故，他们的篮下命中率较高，要密切注意。

海南(かいなん)：身负“最强”之名的海南，实力确实较其他队强了一个档次。其中首先要提及的就是队长阿牧，他将领导才能与精湛的球技集于一身，投篮的区域很广，不愧为神奈川县的 No.1!此外清田的能力也非常出众，其弹跳力惊人，可与樱木媲美(均是自大狂)，用他抢篮板会很轻松。虽然在县里，高砂并不算太出名，但是他的实力丝毫不逊于赤木。外线的阿神是最强的三分投手，他的黑格长度是三井的两倍！这支队伍的实力不容小觑，但凭着鄙人开发的邪门战术(见后文)可将其打个落花流水。比分差距甚至会达到五六十分之多!

武园(たけぞの)：热爱篮球的小田君担纲，可惜缺乏王牌队友。

津久武(つくぶ)：虽然有球员对投三分很在行，但依旧缺乏主力球员，属于甲 B 中游吧。

三浦台(みうらだい)：与其他队伍相比，实力属于乙级，不说也罢。





预想 2001 年的游戏生活！

～各社迎击 PS2 的构想～

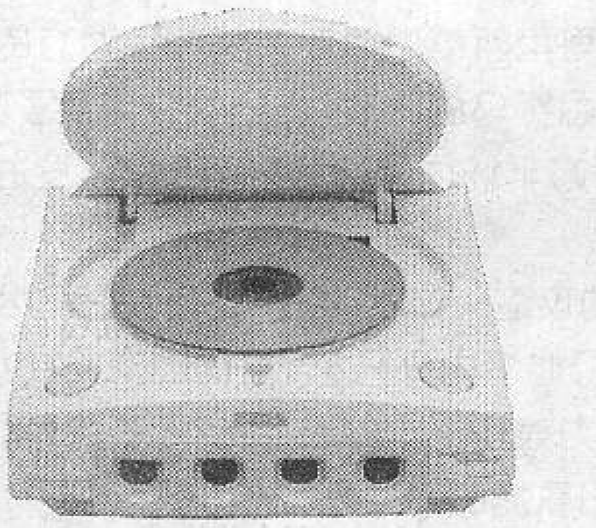
炒得沸沸扬扬的 PS2 终于发售了，但是游戏业界却并未因此而变得平静。围绕着 DC 的网络计划、任天堂的海豚、微软的 X－BOX 以及 WS 的诸多疑问仍旧牵动着千万玩家的心。为此我们特意制作了这样一个专辑，使大家能对 PS2 以外的各公司主机的未来有一个较好的把握。

译/刘飞扬　责编/PERFECT

SEGA 篇：DreamCast

在 DC 发售的这一年中，无论是在游戏还是网络方面的发展都是有目共睹的。那么它又会向我们展现出怎样的未来呢？

面对 PS2 的强劲出击，DC 阵营将会采取何种对策呢？在这里，我们将有关 DC 的各种信息做了一番整理，并对其未来可能实现的功能做出了大胆的预测。那么号称 DC 最大特性的网络将把玩家带入一个什么样的世界呢？



↑通过『Dream Passport3』，ISAO 所期望的网际交流模式有了进一步的发展。

网络关联会社 ISAO（イサオ）的设立

2 月 17 日，专门负责运营 DC 网络服务的新公司 ISAO 的成立记者招待会正式召开了。设立这一新公司，主要是为了进一步加强面向 DC 网络用户的各种服务。可以说 DC 的主旨在网络，而 ISAO 则要对此全权负责。ISAO 的董事高仓透露，ISAO 将在 4 月份免费赠送连接互联网的专用软件‘Dream Passport3’”。使用这一软件，玩家可以享受到各种服务，包括利用专用摄相机进行革命性的网上交流、下载名作游戏、对战等等。（具体内容将在下面详细介绍）竟然有这么多全新的服务蓄势待发，让我们对 ISAO 的活动拭目以待吧。



←在《电脑战机》中，可以一边上网聊天一边观赏他人的对战。

ISAO 的态度

我们的目标是构筑一个“即时社会”（Live Cammunity）。网络玩家既可以即时对战，也可以进行其它各种互动。我们将提供一个任何人都可随时随地交流的场所。（ISAO 坂卷）

“Dream Passport3”新机能满载！！

○用“梦之眼”（Dream eye）和“Dream Passport3”打电视电话！！

“梦之眼”是一种以摄像方式拍摄图像及声音的网络数字摄像机。与“Dream Passport3”共同使用的话，就可以像打可视电话一样一边看着对方的脸一边谈话。



←即便对方不在也可以将图像及声音作成电子邮件寄出。

○可以玩 MD、PC－E 的游戏哦！

“Dream Passport 3”的一个主要功能就是可以下载 MD 及 PC—E 的游戏，并在 DC 主机上玩。世嘉称此项服务为“梦幻图书馆”（Dream Library）。至于费用，据 ISAO 的董事高仓透露，ISAO 将采用类似出租录相带的方式。

“梦幻图书馆”中收录的游戏数量高达到 300 多种，其中有许多怀旧的名作哦！。

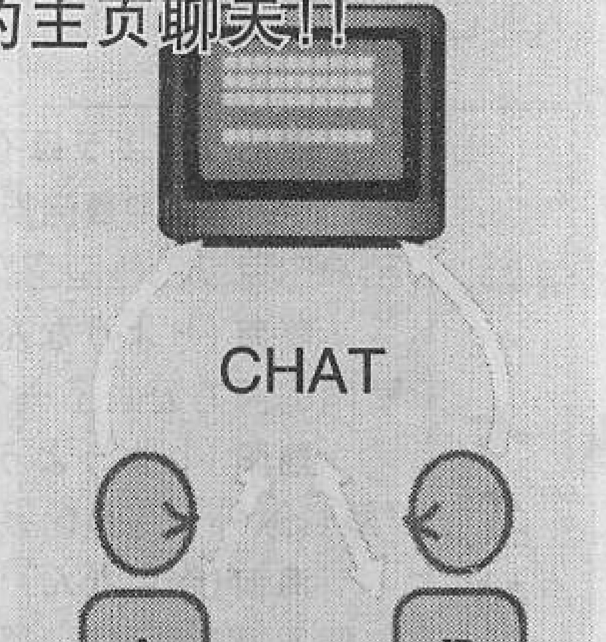


↑在 DC 上玩 MD 和 PC－E 的怀旧名作会有怎样的感觉呢？真想快点感受一下啊！

○可以在没有聊天室的主页聊天！！

当使用“Dream Passport 3”接到某主页上的人数超过一位以上时，只要使用“随时聊天”这一功能，即使这个主页上没有聊天室，玩家也可以进行聊天。当然，大家还能够对自己的年龄等个人资料进行详细的设定。

什么！在没有聊天室的主页聊天！？“Dream Passport 3”考虑的真是周到了！



“Dream Passport 3”的其它特性

○利用“Dream Passport 3”中的“ぐるぐる温泉ぷち”功能，玩家可以在网上玩到免费的扑克牌、大富翁以及麻将等休闲游戏（电话费当然还是要交的）。

○利用这种机能，朋友们可以组成小组，进行简单而迅捷的网上谈天。这种聊天的特点是能够看到小组内其它成员的在线情况，当然也可以一边浏览主页一边聊天。好象是 OICQ 一样的功能吗！

新型记忆卡将搭载 MP3 机能!?

在这次采访过程中,传说中的新型记忆卡终于变得明朗了。这种记忆体竟搭载了 MP3 机能!何为 MP3,我们在下面做了简单的说明。使用这一机能,玩家可以在网上把音乐数据下载到记忆体中,既可在室内又可在室外欣赏。


搭载 MP3 的记忆卡即将发售

何为 MP3?

MP3 是一种声音数据的压缩格式。其主要特点是可以在几乎不影响音质的情况下对数字音源进行压缩。目前,随着 MP3 播放器的逐步普及,MP3 与音乐的关系也越来越密切了。这将如何反映在电子游戏中呢?让我们共同期待吧。

ISOA 的态度

我们准备在今年内发售新型记忆卡,至于能否支持 Smart Media 或多媒体卡则正在研讨中,请诸位期待。(ISAO 坂卷)



记忆容量也将增加吗?

新一代记忆卡即将推出。玩家最关心的问题应该是记忆容量是否增加吧。因为如果容量增加的话就可以储存更多的游戏记录,还可以玩更多的对应 Virtual Memory 的迷你游戏。

老天保佑这一愿望能够实现吧。

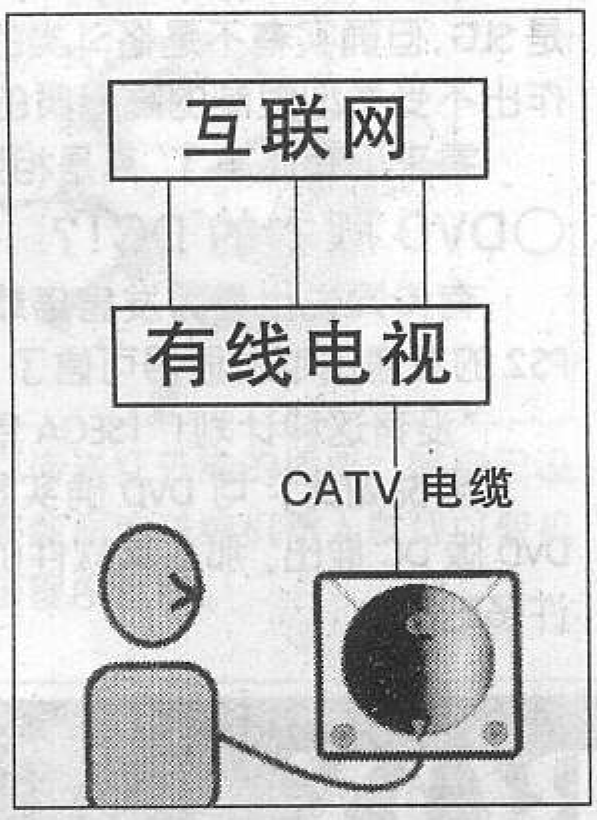


利用 CATV 进行高速网络通信

世嘉已与 30 家主要的有线电视(CATV)公司达成协议,计划于今年春季推出利用 CATV 电缆连接互联网的高速网络连接服务。与一般的电话线上网相比,利用 CATV 电缆可以大大提高传输速度,发送大量数据。

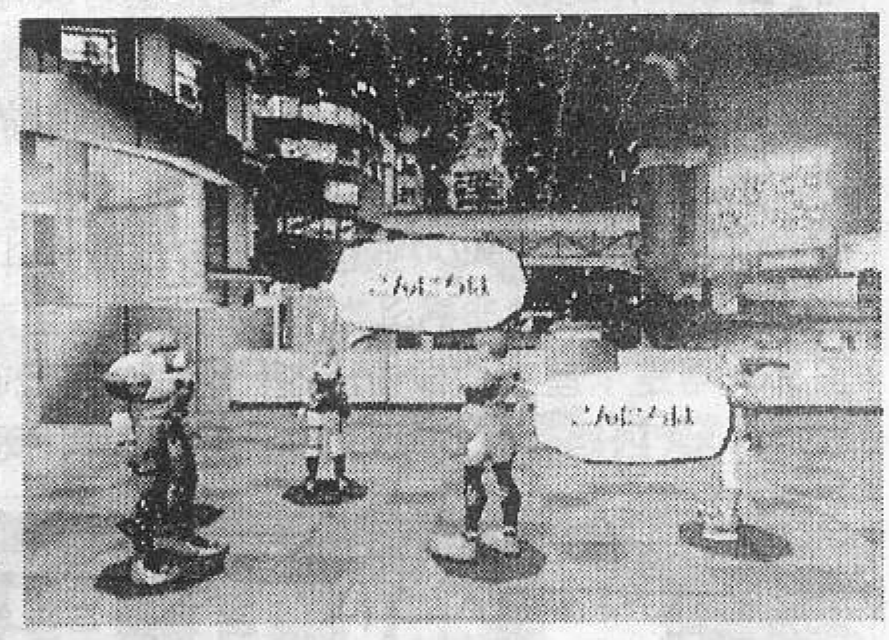
SEGA 的态度

利用 CATV 电缆可令对战游戏及电视电话变得更为流畅。不仅如此,下载新作游戏也将成为可能。(SEGA 山崎)



有怎样的游戏对应网络?

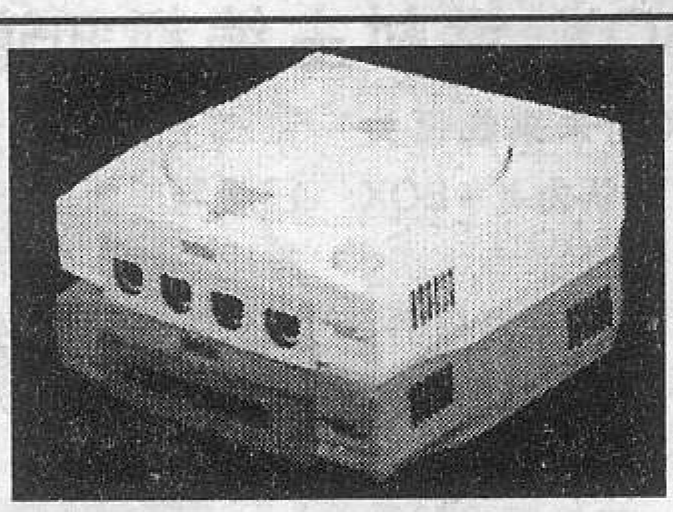
去年 9 月,世嘉的索尼克小组发布了人气 RPG“梦幻之星”的续作“梦幻之星 ONLINE”。该作不仅是人气系列的续篇,更是一款对应多人在线的网络 RPG。游戏时,画面会出现如图所示的交谈画面,玩家可以输入文字在画面中显示出来,还可以在部分预设好的句子中选出自己想要说的话。大家一定要记住的是,这是一款需要在网上寻找同伴,结伴冒险的游戏!

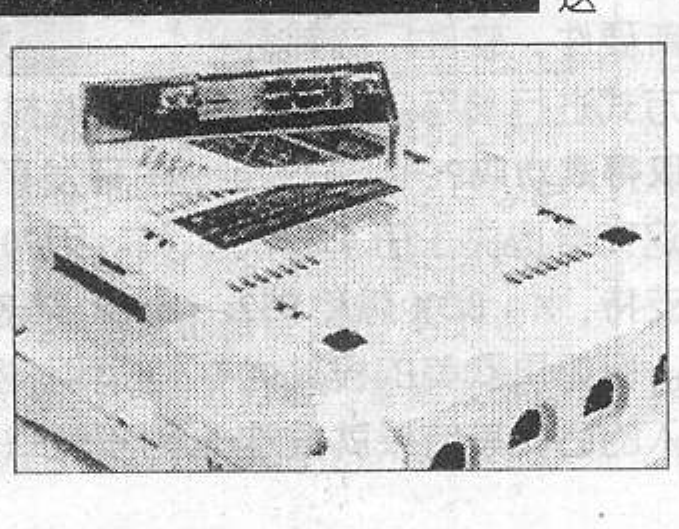


DC 用外部记忆装置“Zip 驱动器”(Zip Drive)登场

去年五月,世嘉宣布与美国电脑用品开发公司 IOMEGA 合作开发 DC 用 Zip 驱动器。使用这一装置,玩家可以把一直以来保存在主电脑中的电子邮件储存到 Zip 软盘中,还可以记录自己喜爱的画像。另外,Zip 驱动器同样可以用于 MD 及 PC－E 游戏的下载服务。

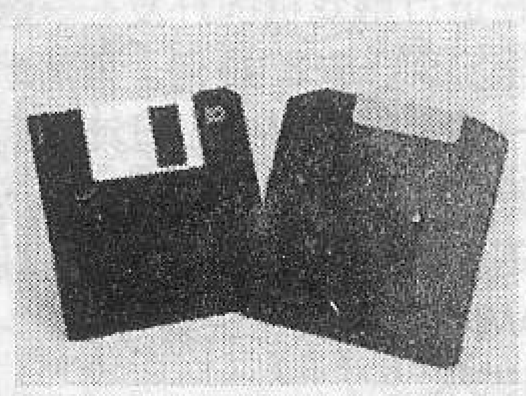
目前,Zip 驱动器的发售日期尚未确定。


←与 DC 连接后应该是这样的吧?


→将 Zip 驱动器接到主机背面的突起上。

什么是 Zip 驱动器?

Zip 驱动器是由 IOMEGA 公司开发的电脑记忆装置,使用外形类似软驱的磁盘,可以储存大容量的数据,是 DC 未来发展的重要环节。


←比 3.5 寸盘稍大。

SEGA 的态度

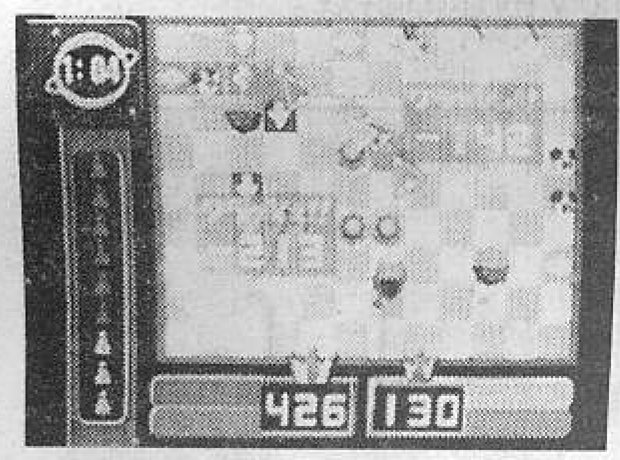
目前,Zip 驱动器的发售时间、价格尚未确定,但这并不是由于技术上问题,而是因为我们正在研究如何使其发挥出最大的效果。我认为 Zip 驱动器可以使 DC 的可能性进一步扩大。还是那句话,敬请期待。(SEGA 宣传科 梅村)

周边设备相继推出,为 DC 的多元发展提供可能!

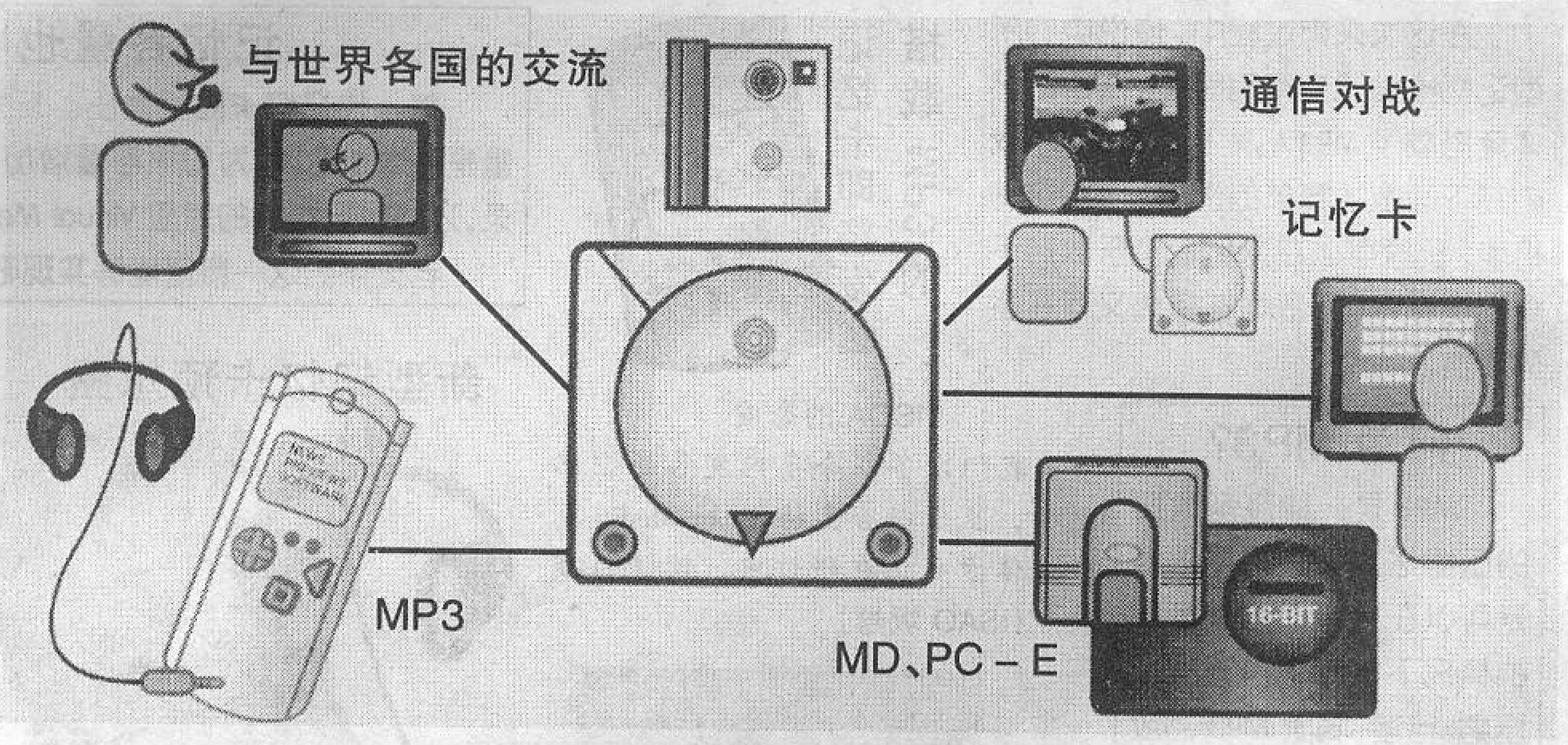


对 DC 未来的预想

如果目前所发表的功能都实现的话，那么 DC 将是什么样子呢？让我们做个大胆的假设吧。



↑如果能与外国玩家进行通信对战，那将是一件多么美妙的事呀！



SEGA 的态度

在不远的将来，全世界玩家将可以随时进行联网对战，既有桌面游戏也有 RPG，网络游戏的种类会越来越多。21 世纪的 DC 将带给玩家一个全新的通信世界。（SEGA 山崎）

ISAO 的态度

从今年 4 月开始，以“Dream Passport 3”为基础的服务将全面展开。与现在的互联网不同的是，未来的系统必须是即时的，能够进行大容量的数据交换。随着经验的积累，我们将不断开发出更先进的系统。（ISAO 坂卷）

CAPCOM 的态度

我们将为 DC 的通信对战提供更多的系列游戏。另外，我觉得大家把网络游戏想得太复杂了。我希望你们能够充分发挥想像力，“玩什么样的游戏，怎么玩”，这才是未来的网络游戏呀。（CAPCOM 须藤）

无风不起浪——传闻的真相是？

○在“梦幻图书馆”中可以玩到怀旧游戏吗？

在合计 300 种游戏中有没有当时曾令我们为之疯狂的游戏呢？虽然具体的游戏名称仍不明朗，但可以肯定的是，MD 上的大部分名作都将在“梦幻图书馆”出现！

○卡普空将发售非格斗类的网络游戏！？

提起卡普空将要发售的网络游戏，大家首先想到的大概就是《MARVEL VS CAPCOM2》和《能量宝石 2》等格斗游戏吧。不过有传闻说，卡普空将发售非格斗类的网络游戏，且游戏类型更是具体到了 SLG，可是卡普空好像没出过什么 SLG 游戏呀。那么这则传闻到底可靠吗？还是让我们向 CAPCOM 了解一下吧，“虽然不知道是不是 SLG，但确实有不是格斗类的网络游戏正在开发中。我们希望制作出不受类型限制的高品质的网络游戏。”

看来确有此事了，真是相当期待啊！

○DVD 版本的 DC！？

有传闻说世嘉将发售搭载 DVD 驱动器的 DC！这则传闻随着 PS2 的发售也越发显得可信了！那么 DVD 版的 DC 真会发售吗？

“没有这种计划！”（SEGA 宣传部门）

虽说如此，可 DVD 确实是未来的发展方向呀。如果真的有 DVD 版 DC 推出，那么其软件的价格一定要比现行的 GD－ROM 高许多吧！



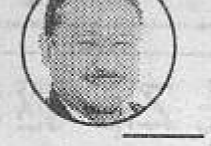
微软篇：X－BOX

在 PS2 发售不久，微软的游戏机 X－BOX 也正式发布了。那么在其发售后，X－BOX 能够顺利地登陆日本市场吗？

因“Windows”而家喻户晓的微软正在进行游戏机的开发——这一传闻最早出现于去年 10 月。虽然最开始只是一些暧昧的消息，但其真实度却越来越强，到最近甚至已经有了相当具体的主机规格。下面就让我听听日刊《FAMI 通》的浜村主编对于 X－BOX 的看法吧。

现在的传闻

- 以 Windows2000 或 98 为基础的 OS
- CPU 主频 500MHz
- 内置硬盘、56K MODEM、DVD 光驱
- 能用来玩对应 Windows 的游戏
- 明年 9 月发售
- 价格约为 250～300 美元



对于 X－BOX，浜村主编都知道什么呢？

——大家对于 X－BOX 的未来都很关心，那么您对其了解多少呢？您认为 X－BOX 会被日本接受吗？

浜村：如果从日本软件厂商的角度来讲，即使初期专门为 X－BOX 开发的游戏很少，但相信会有相当数量的移植作品。因为 X－BOX 毕竟是新厂商的新硬件，软件厂商都会选择这种比较稳妥的方式进行参与。

——她在日本会取得成功吗？

浜村：坦率的说，这完全取决于日本的软件制作商会不会予以支持，X－BOX 想和 PS2 对抗还是颇为困难的。但如果欧美的极其优秀的网络游戏随之涌入的话，其结果就很难预料了。对了，如果像美国的 DC 那样，拉开日版与美版的发售时间，待软件充实之后再推出日版，这样也许能使 X－BOX 受到意料之外的欢迎吧。另外，如果真的不需要开发特许的话，中小软件商也会很快投入 X－BOX 的软件开发中。

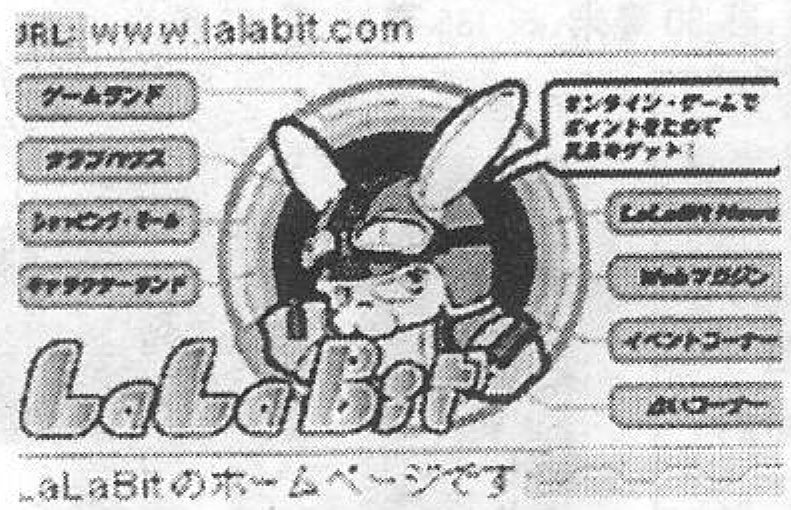
——X－BOX 能使微软获得怎样的利润呢？

浜村：我还是认为 X－BOX 是微软和 PS2 在开发环境上的战争，即 OS 与 Linux 的对抗。因为 PS2 的开发环境不是 Windows 而是 Linux。随着 PS2 的普及，Linux 也会被更加广泛的运用，这对于微软而言绝非好事。老实说，对于微软来说，X－BOX 挣不到钱也没关系！

BANDAI 篇：Wonder Swan

最早宣布将与手提电话相连的WS。传说中的WG(Wonder Gate)与WW(Wonder Wave)到底将于何时发售呢？

万岱的手掌机WS的设计可谓别具匠心，它既可通过与手提电话、PHS连接上网，还能与PS2和机器人对接。下面就让我们具体看一看WS的各项功能吧。

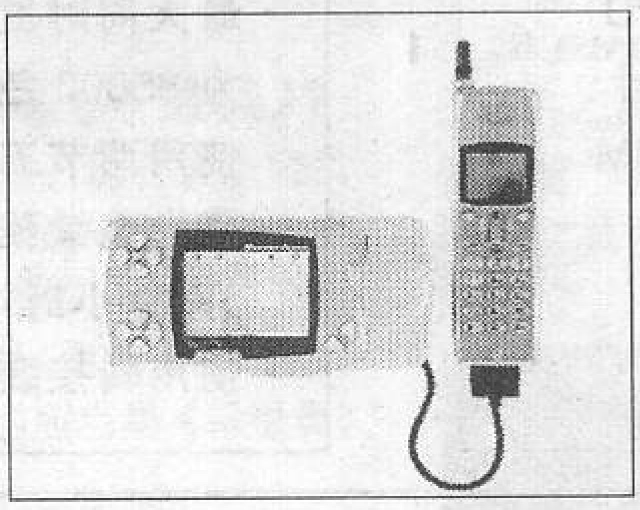


↑使用WS和手提电话就可浏览主页和发送电子邮件。

神奇之门(Wonder Gate)

预定于2000年春发售的神奇之门(WG)是用于将WS与手提电话和PHS相连接从而实现上网功能的一种网络终端。将通信转接器装于WS本体的侧面再插上通信卡，即可下载数据。玩家不仅可以收发电子邮件、浏览主页，更可以下载迷你游戏。

可轻松实现通信

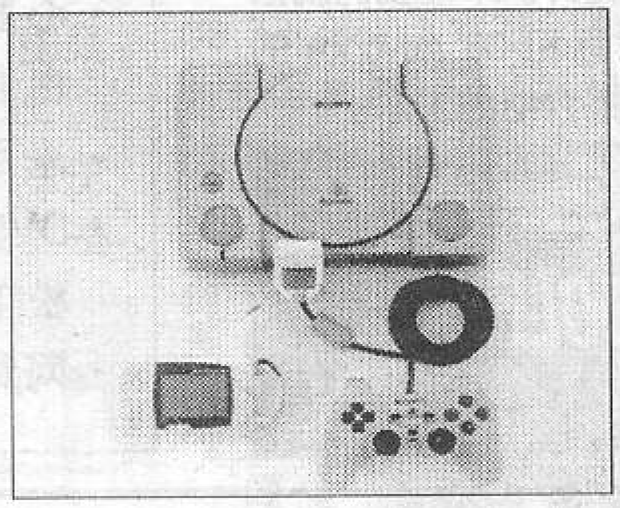


←即可成为便携式网络终端。通过与手提电话相连接

神奇浪潮(Wonder Wave)

当WS安装上神奇浪潮(WW)后就可以通过Pocket Station与PS2进行数据交换了，其中包括游戏中地图和角色的互换等项目。其发售日期定在5月下旬，同时发售的软件是《数字伙伴(假题)》，另外《SD高达世纪(假题)》也将于今天7月登场。

游戏范围将扩大



←进行数据的交换。可以通过红外线与PS2

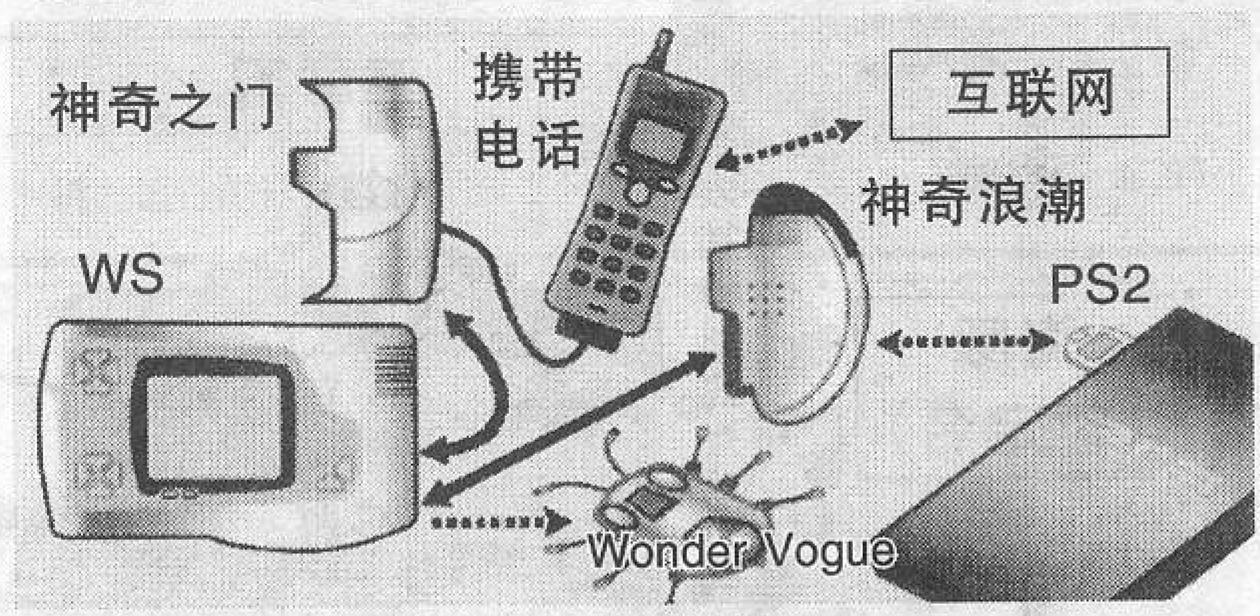
WS变得更加有趣了

WS还有很多有趣的功能，例如所谓的"WV"(Wonder Vogue)就是利用WS运行机器人的程序、并以红外线遥控机器人的软件(附机器人)。该系统已预定于今年夏天正式发售。另外可接收FM电波，还可收听广播及接收简单图形、文字数据的"FM文字多重数据对应插头"也正在开发中。



↑使用可传送红外线的插卡，将自己设计的程序数据传送给机器人就可以使机器人按该程序运动。

未来的预想

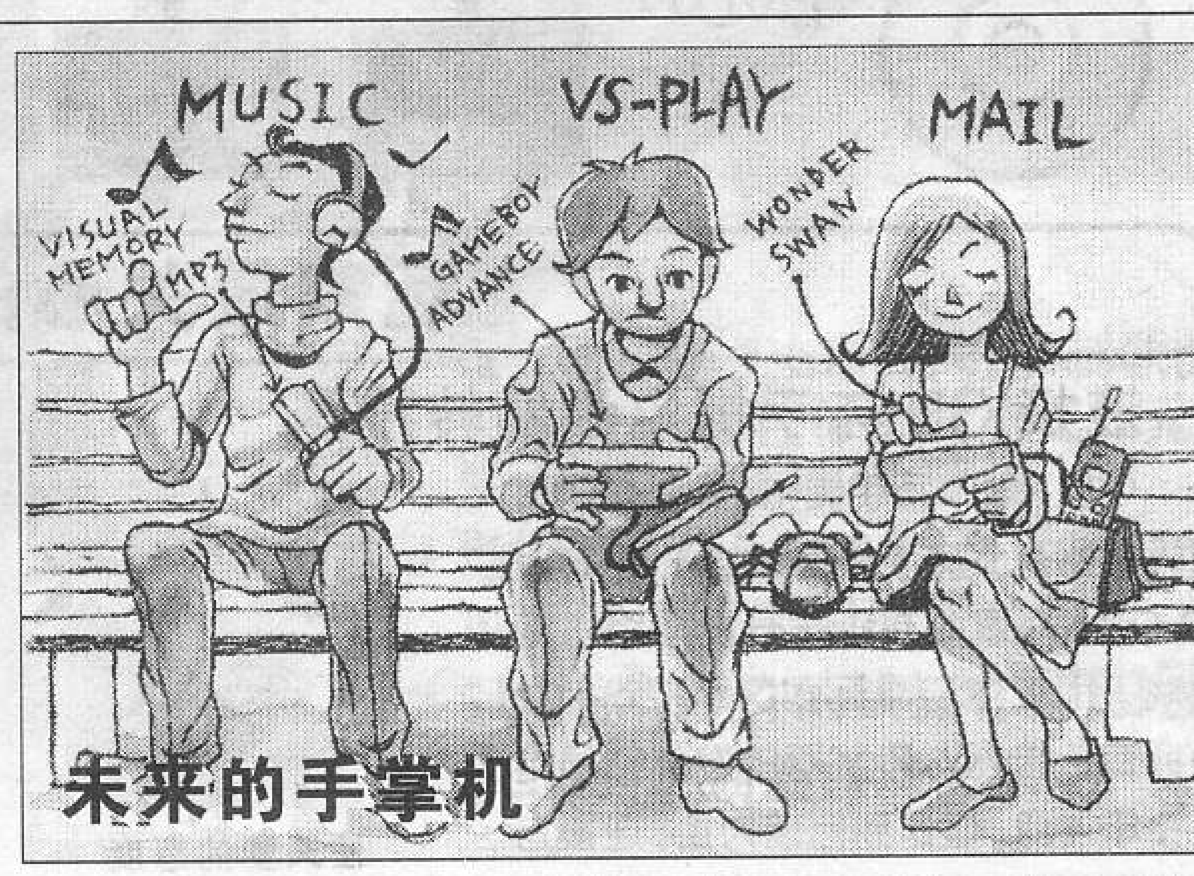


即能上网又能与PS连接的WS

一定会继续得到玩家的支持！



今后将有越来越多的游戏对应网络功能，如果不上网就无法体会其中的乐趣。玩家不仅可以与素未谋面的对手进行对战，还可以给朋友发送电子邮件、打可视电话、下载软件及音乐。当然一年以后的网络环境也将比现在优越许多，随着网络游戏的普及，NTT等通信公司也一定会为下调通话费及开发高速电话线而努力进行基础设施的整备。游戏将改变这个世界！美好的未来在向我们招手。

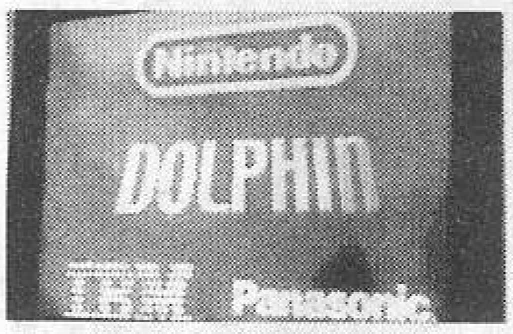


到明年，玩家就可以通过GB Advance和WS加载的手提电话接续插口实现上网浏览网页、发送电子邮件及通信对战等功能。随着基础设施的完备，廉价的费用将使轻松上网成为可能。不仅如此，数据的传输速度也将有质的飞跃。到那时，玩家可以把从网上下载的MP3歌曲储存进掌机内，在室外欣赏。让我们耐心地等待这一天的到来吧。

任天堂篇:海豚与 GBA

任天堂的次世代主机和 GB Advance 有怎样的发展呢？虽然海豚的具体数据依旧不详，但是玩家对其的期待度却非常之高。

任天堂于 99 年 5 月 15 日正式公布了其新主机海豚（假称），尽管详细情况至今仍不很明确，但是仅从松下的技术提携和 DVD 载体的采用等消息就已经令人翘首以待了。另外，GB 的后续机种 GB Advance 也已浮出水面，其机能较 GB 也有了质的提升。下面我们就把有关海豚和 GB Advance 的所有情报介绍给大家。



海豚（暂定名）

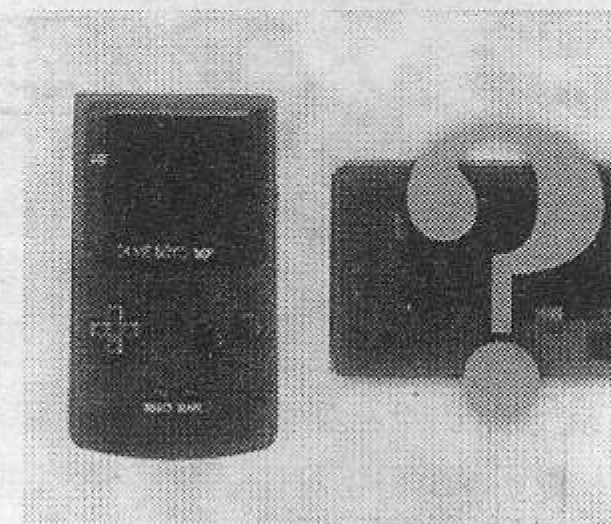
发售日、价格都未定，目前已知的情报有三点：CPU 由美国电脑公司 IBM 设计、软件载体采用 DVD、可以连接网络。例外，DVD 是与松下电器合作开发的。

- 心脏部分的 CPU 由 IBM 公司设计
- 采用 DVD—ROM
- DVD 光驱由松下电器提供
- 网络接续可能

GB Advance

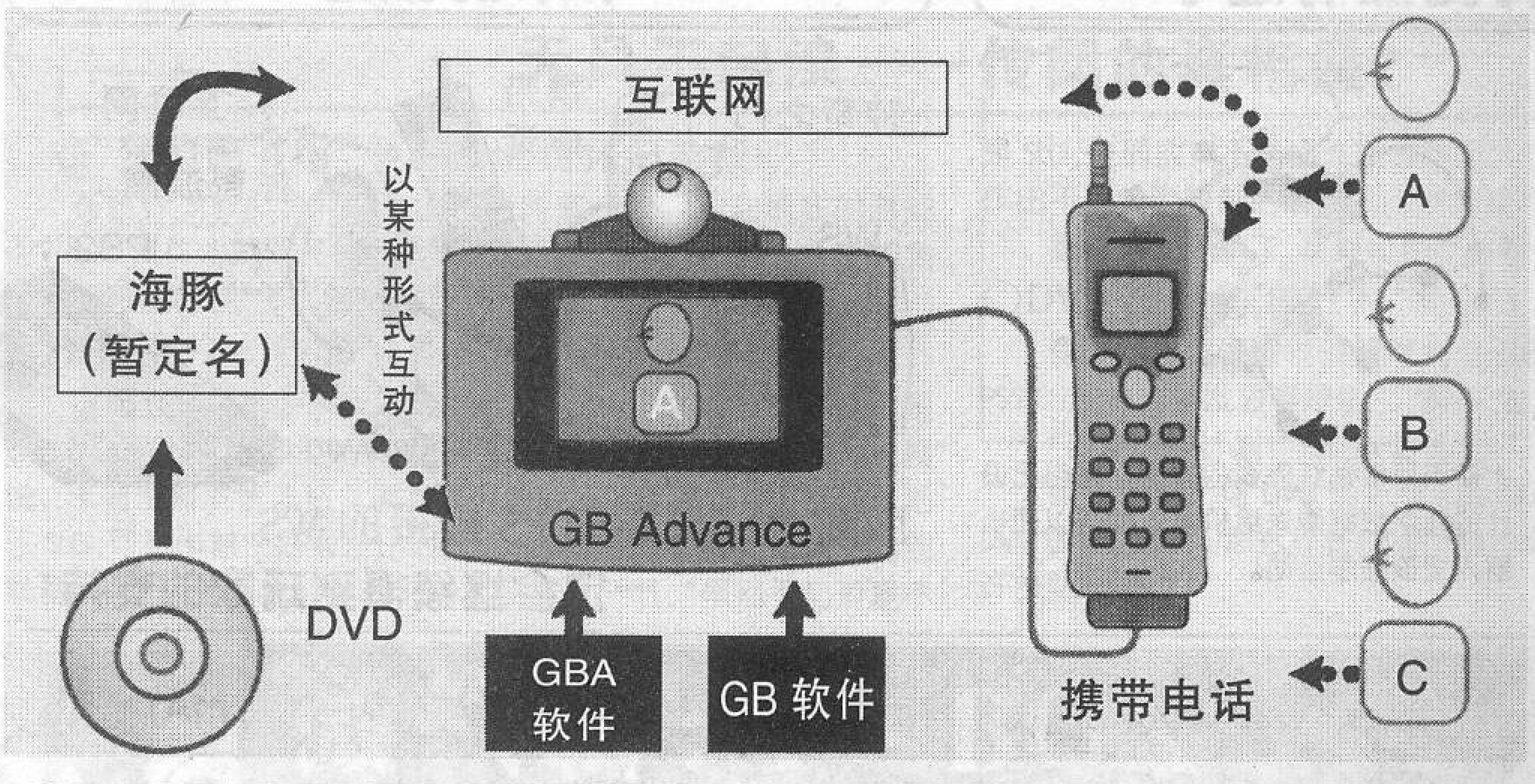
原计划于在今年 8 月发售的 GBA 再次延期了，其价格未定。内藏 32 位 CPU，可进行更高速的运算。另外还可通过与手提电话和 PHS（区域型手提电话——译者注）连接，达到上网的目的。同时向下兼容 GB 游戏。规格为：高 80 毫米、长 135 毫米、厚 23 毫米。

- CPU 为 32 位
- 最大同时发色数为 65000 色
- 使用两节五号电池
- 最大连续使用时间约为 20 小时
- 使用转接装置可上网



↑GBA 的外观到底是什么样子呢？

未来的预想

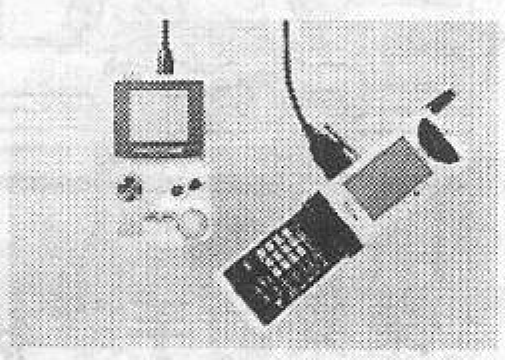


那么，这两个主机到底有什么联系呢？首先，二者都应该具备上网的功能，可以发送、接收电子邮件、下载软件；其次，任天堂还宣布使用 GB Advance，玩家可以一边上网聊天一边进行通信对战，如果双方都使用了单独出售的专用数字照相机，就可以一边看着对方一边对战了。据说任天堂还考虑将海豚（假称）与 GB Advance 以某种形式连接在一起，而这把"钥匙"就是"网络"。

玩家最关心的周边产品是？

1. 连接 GB 与手提电话的转接器

可以将 GB 与手提电话、PHS 相接的转接器。上文中提到**モバイル** 21 及 ND Cube 两家公司正在开发网络对应游戏，而玩家若想玩到这种游戏则必须拥有转接器。转接器的发售日预定在今年 4 月，但是到目前为止，连接方法和具体形态还都是未知数。据推测，手提电话将与对战连续插口连接，即从插口中引出一条导线将二者相连。至于后者 PHS，有可能是在卡盘上再安装一个插口，将游戏软件插在插口上来玩。

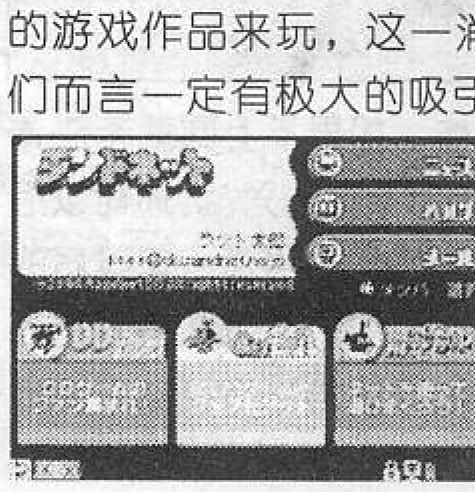


任天堂的态度

目前开发进展很顺利。在此需要说明的是，这种转接器并不对应 GB Pocket 和黑白 GB，而只对应彩色 GB 和未来的 GB Advance。（任天堂 本乡）

2. LAND NET

对应 64DD 的 Land Net。尽管与其它厂商相比，任天堂的网络动作好象慢了一点，但 N64 的玩家们还是可以长出了一口气。目前，Land Net 已知的服务项目是可以从网上下载 FC 时代的游戏作品来玩，这一消息对老玩家们而言一定有极大的吸引力吧！



如果是让你选择下载怀旧游戏的话、你会选择哪一款呢？是「马里奥」吗？

Land Net 的表态

这套系统目前正在锐意开发中。我们将努力使玩家可以下载以前发售的所有游戏，但是有一些内藏特殊装置的游戏可能无法游戏。这种服务的展开时间尚未确定。我们把 Land Net 的网络服务定位在"大家一起制作、参与、游玩的网络电视"上。我们的任何服务产品都将以此为中心去开发。（Land NetDD 池本）

无风不起浪，关于海豚和 GBA 的传闻是？

～海豚（暂定名）～

○售价 200 美元？

据说在西雅图举行的任天堂大会上，美国任天堂宣称海豚在美国的售价为 200 美元（约合 22000 日元），与当年 N64 在美国和日本的首发售价几乎相同，我们是否也可以认为海豚在日本的售价应在 22000 日元左右呢？



○Space World?

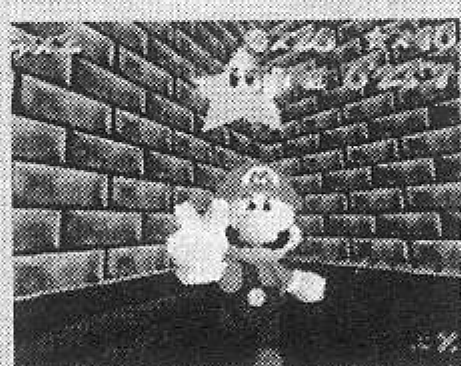
有传闻说，在今年的任天堂 Space World 大会上（预定于 8月25日～27日召开）海豚将会首次亮相。当年 N64 在 Space World 上发表的时候已有相当数量的软件可以试玩，这次大会是否也将有许多对应海豚的软件出现呢？

○今年年底发售？

关于海豚的发售时期，任天堂表示"将赶在今年的圣诞节商战（2000 年末）发售"。考虑到任天堂的硬件大多在 21 日发售，那么海豚的发售日是否就是今年年末的 12 月 21 日呢？

○第一弹是《马里奥》？

一直以来，随任天堂硬件首售的软件都是《马里奥》系列。SFC 是《超级马里奥世界》、N64 是《超级马里奥 64》。以此类推，海豚也应当是《马里奥》系列了？



←其招牌游戏理应是《马里奥》。

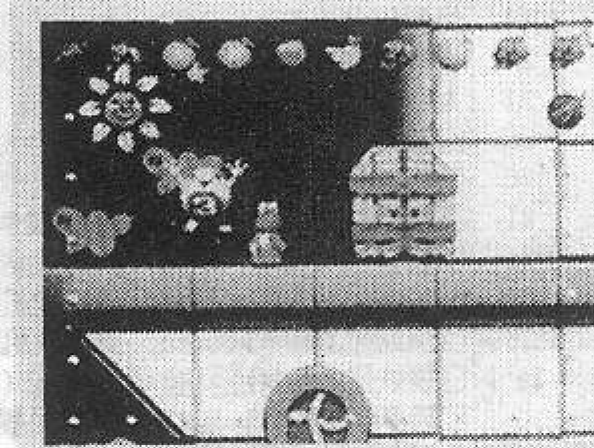
～GB Advance～

○按键的数目已经决定？

据说 GB Advance 共有 A、B、X、Y、L、R、开始、选择，共计 8 个按键，与超任的手柄完全相同。另外摇杆不是 3D 摇杆，而是十键。嗯，看起来很好用。

○可以运行《耀西的故事》？

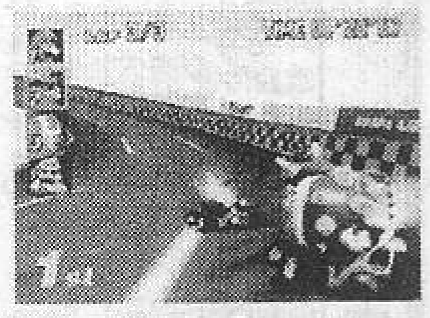
作为开发用样品游戏，N64 的《耀西的故事》也可以在 GB Advance 上运行！？如果这是真的话，那 GB Advance 的机能真的是很恐怖……与主机同时发售的软件应该就是它吧！？



↑如果这种游戏能在手掌游戏机上运行的话……

任天堂的态度

海豚的开发工作进展顺利。至于售价，我们既没有在美国发表，也没有在日本公开。发售时期暂定在 2000 年年底，但具体的日期尚未确定。在今年的任天堂 Space World 上我们将会展示一些软件，但第一弹软件仍尚未确定。GB Advance 的按键规格目前也不能公布。另外《耀西的故事》作为 DEMO 在 GB Advance 上运行，但它只能用作测试 GB Advance 的性能。GB Advance 的发售时间尚未确定。（任天堂 本乡）



→GB Advance 可以显示简单的多边形。



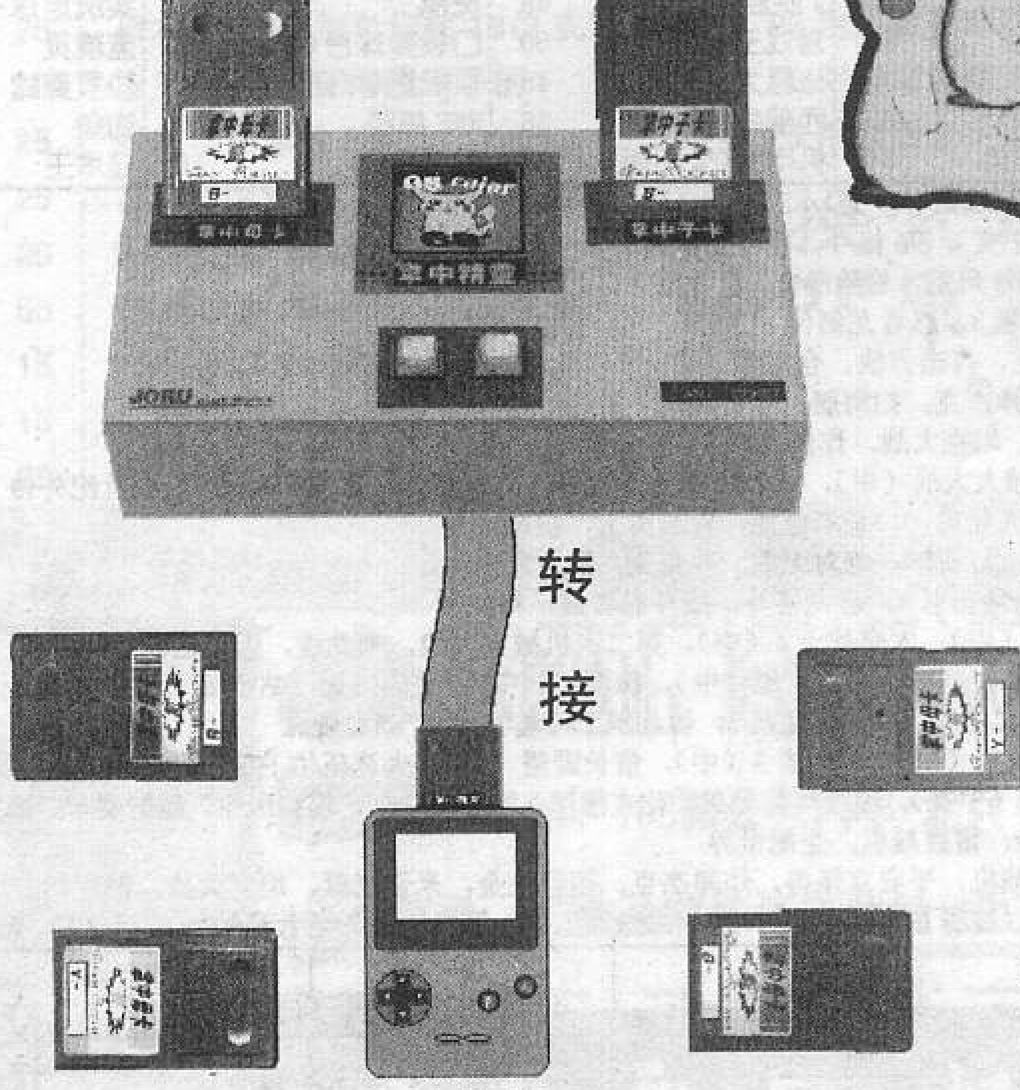
←等待任天堂 Space World 的召开吧。

面向全国诚征
代理商.经销商

玩游戏，更经济
掌中精靈过带机！

GB color
实用型





● 掌中精靈就如录音机录制歌曲一样简单，而且每次只需花几元钱，就可得到崭新的游戏
● 掌中子卡如同空白录音带一般可反复录制，天天换新游戏
● 只要你花少许的钱拥有掌中子卡，就可悠游新游戏的天地

心动了吗？
那就快快与各办事处联系吧

JORU 九如科技设备厂
工廠　廠址：廣州市番禺市橋鎮珠坑村矮崗7巷1號
電話：(020)84662405-6 傳真：(020)84662791
E-mail:joru@public.guangzhou.gd.cn
華中辦事處：武漢市武昌區解放路318號(西洋城後2樓)
電話：(027)88854519　傳真：(027)88854519
E-mail:joru2@public.wh.hb.cn
華南辦事處：廣州市德興路1-3號西堤電子城3樓313A室
電話：(020)81904148 傳真：(020)81882703
E-mail:jorua@public.guangzhou.gd.cn

北京华冕游戏机专营店

华冕游戏 GB 专营店 专营 GB 手掌机配件和卡带，黑白单卡、合卡，样样俱全，价格低。GB 卡以旧换新（仅限本店所购卡，因特殊原因外省顾客不可换卡）服务咨询电话：(010) 64077134 联系人/汇款接收人：李欣 地址：北京鼓楼东大街 177 号。 邮编：100009

华冕次世代机专营店 专营索尼游戏站、土星机、128 位 DC 机及配件。购物环境舒适、品种全、价格低、服务好、质量保证，新金手指密码免费赠送。服务咨询电话：64053225 地址： 鼓楼东大街头 179 号

PS2 现已上市 敬请留意 欢迎电话垂询！！

手掌机	单价	邮费
16 位原装 SNK 彩色手掌机+原装卡一盘品名可电询	860	20
百代原装袖珍手掌机+原装卡一盘(品名可电询)	840	20
GAME BOY 彩色显示手掌机(随即附送原厂电池及说明书)	电询	20
GAME BOY 超薄袖珍手掌机(随即附送原厂电池及说明书)	310	20

华冕游戏机全国维修中心

经验丰富：本中心拥有五年以上专业维修游戏机经验的高级技师。

设备齐全：拥有各类进口检测和维修设备，40 平米维修车间。

维修快捷：所有接收的坏机修理均流水作业，从接收、检测、维修、试机、清理均有专人负责。

服务周到：所有坏机修好后，均免费清理，调试到极佳状况，并做表面处理，最大限度的使旧机换新颜，并赠送彩印贴纸

质量保证：所有修好的机器均保修半年。

收费合理：本中心由技师坐堂修理，免去各种中间环节费用，价格极低。

服务承诺：80%的坏机立等可取，20%的坏机 24 小时内取机。外省顾客也可邮寄修理，但必须事先电话联系。

下列 GB 卡均免邮费，目录所登价格即为实际汇款金额

GB 黑白单卡

格斗类		98FIFA 足球	22	光之继承者	35	恶魔城传说	22	幸运的卢克	21	上尉密令	22
95 格斗	23			王国物语	34	龙之封印	22	口袋妖怪大竞赛	28	名侦探柯南 1	22
96 格斗	23	胜利 11 人足球	24	公主钟声	34	魔界塔士外传	38	双截龙	21	名侦探柯南 2	24
97 格斗	64	四驱车 1	24	铁拳 3	29	大盗伍佑卫门	36	红十月	24	蜘蛛人	22
饿狼传说 3	23	四驱车 2	24	月影村的怪物	24	**SLG 类**		阿拉丁	21	无赖战士	22
斩红郎无双剑	24	J 联盟足球	21	吞食天地 3（中）	23	SD 机械人大战	28	洛克人 5	24	狮子王	21
街霸 2	22	叮当 2	21	太空战士 4（中）	28	98 海战	23	洛克人 8	25	人猿泰山	22
世界英雄	22	钓鱼	25	口袋妖怪（红）	23	海陆空大战	24	侏罗纪公园	20	空牙	22
幽幽白书 1	22	爆钓烈传	26	口袋妖怪（绿）	23	美少女战士	21	鸟人战队	20	007	22
幽幽白书 2	22	国际象棋	21	口袋妖怪（青）	23	星际战争	25	花木兰	24	轰炸南斯拉夫	25
幽幽白书 3	22	天使之翼	21	口袋妖怪（黄）	30	牧场物语	24	蚯蚓战士	21	聪明笨伯	20
幽幽白书 4	22	3D 暴力摩托	24	口袋妖怪（红中）	43	第二次机械人（中）	31	玛莉 3	24	弹平	25
真人快打 3	21	钓鱼先生	26	口袋妖怪（绿中）	43	第二次机械人（日）	27	玛莉 6	24	昆虫博士	26
快打功夫	22	炸弹人	21	口袋妖怪（青中）	43	三国志（中）	25	玛莉 7	24	蓝精灵	21
魁男塾	21	**养成类**		口袋妖怪（黄中）	43	沙漠风暴	21	恐龙猎人	21	炸弹玛莉	22
GB 快打	22	桃太郎电铁	26	化石创世	42	**动作 ACT 类/射击类**		索尼克 5	21	科学怪人	22
杀手学堂	21	口袋恋爱	24	大贝兽物语	25	特殊警察	23	索尼克 6	21	攻击苏联	22
斗神传	23	超魔神英雄传	25	西游记	20	空中霸王	24	复仇者	24	沙罗曼蛇	20
侍魂	23	侏罗纪（中）	55	悟空飞翔传	24	忍者龙剑传	20	真实的谎言	23	战场之狼	24
热血新纪录	20	忍空	21	游戏王	36	大金刚 3	24	动物乐园	21	阿达一族	20
体育类		鸡蛋仔俱乐部	21	复刻版 3	35	魂斗罗 6	20	妖怪二代	22	摩登原始人	21
99 冰球	25	恐龙蛋	21	魔法骑士 3	38	怒之要塞 2	21	风中奇缘	21	恶魔城传说	21
NBA JAM	21	**RPG 类**		圣剑传说	35	玩具总动员	21	鬼马小精灵	21	异形 3	21

注明

本店所售 GB 黑白卡、彩色卡及合卡均可在黑白机和彩机上通用

免邮费

GB 彩色单卡

99 格斗	78	真人快打 4	35	勇者斗恶龙	44	麻雀历险	35	大富翁(中文)	49	统刚战记	51	**新卡推荐**	
信长野望	38	卡米罗	40	炸弹人	59	泡泡龙 4	35	悟空激斗传（中文	49	幸运的卢克	39	格斗 2000	90
大贝兽物语 1	37	女神转生外传 1	35	炸弹人 RPG	59	孤岛冒险者	40	机甲宝二合一	50	波斯王子	39	街头霸王 3	52
飞龙拳	35	女神转生外传 2	36	炸弹人卡片	38	呼哟呼哟	35	魔法阵	38	天蚕变	55	三国 2（中文）	45
玛莉 3	35	黑超特勤组	35	贵族钓鱼	49	小偷王	35	玩具总动员 2	52	次世代陀螺大战	48	游戏王（中文）	78
血腥咆啸	35	坏玛莉 2	38	毁灭公爵	50	罐头怪兽	45	顶级赛车	35	HQ 赛车	38	牧场物语（中文）	73
口袋魔珠	36	格斗霸王	58	首都高校赛车	35	牧场物语 2	41	四驱车 3	45	麻雀兵	39	勇者斗恶龙（中文）	58
公路赛车	53	罗德岛战记	35	99NBA	30	海陆空大战 2	35	99 足球	32	魔法骑士	39	萨尔达传说（中文）	58
宇宙战记	53	吉米过去篇	40	狂热节拍	35	三国志 2	39	魔法气泡外传	44	机甲战士	58	索尼克	52
人猿泰山	55	面包超人	53	麻雀王	35	J 联盟足球	48	虎鸽	40	实况足球	45	钢铁与有情（RPG）	53
大盗伍佑卫门	38	大贝兽物语 2	37	萨尔达传说	35	游戏王	50	口袋弹珠台(振动)	70	蓝精灵	35	狂热节拍 2	52
垂钓巴斯	38	拉力赛车	35	口袋弹珠台	35	松鼠大战	48	顶极赛车(振动)	70	沙罗曼蛇	35	第三次机器人大战	35
蚁哥正传	35	大富翁	35	影舞者	35	西部牛仔	35	WWF 摔跤	35	钓鱼	40	口袋妖怪（金）	34
上海麻雀	35	保龄球	35	超级玛莉兄弟	34	机甲宝(太阳版)	50	闪电精灵	56	巫术王	55	口袋妖怪（银）	34

GB 手掌机合卡

004001	第二次机械人大战（中文），吞食天地（中文），太空战士（中文），三国志（中文）	55
005001	太空战士（中文），吞食天地（中文），三国志 3（中文），96 格斗，圣斗士星矢	68
006001	口袋妖怪（黄），太空战士 4（中文），魂斗罗 6，N64 玛莉，冒险岛 2，忍者龟 3	68
006002	96 格斗，95 格斗，饿狼传说 3，幽幽白书 4，忍者龟 3，忍者龙剑传	45
007001	魂斗罗 6，汤尼兔宝宝，冒险 2，大坦克，炸弹杰克，打击方块，仓库番	30
007002	人猿泰山，拳王阿里，美少女战士，奇趣方块，炸弹杰克，扫海艇，雷霆战机	30
007003	魂斗罗 6，空中霸王，双截龙，玛莉医生，网球队，坦克大战，炸弹人杰克	30
007004	太空战士 4（中），太空战士外传（英），第二次机械人大战（中），第一次机械人大战，皇家之剑，鬼神降魔录 V，创世纪外传	68
008001	96 格斗，98 世界杯足球，洛克人 3，轰炸队 3，雪人兄弟，口袋彩色龙，青蛙勇士，极速赛车	45
008002	96 格斗，饿狼传说 3，男儿当入樽，天使之翼，热血躲避球，绝对无敌，扑克王，俄罗斯方块，	45
008003	口袋妖怪 6，音速小子 5，恐龙战队，沙漠风暴，幽幽白书 4，恐龙格斗，战斗忍者蛙，神龙传	40
009001	口袋妖怪（黄），女神转生，女神转生 2，三国志 3（中），太空战士 4（中），第二次机械人大战，七龙珠，天使之翼	82
010001	太空战士（中），第二次（中），大富翁（中），三国志（中），吞食天地（中），侏罗纪（中），圣剑传说，咕噜魔法阵，魔界塔士 2，女神转生外传等	90
010002	96 格斗，双截龙 1，双截龙 2，双截龙 3，洛克人 1，洛克人 2，洛克人 3，魂斗罗 1，魂斗罗 2，热血硬派	45
011001	太空战士 4（中），吞食天地（中），第二次机械人大战（中），三国志 3（中），信长野望（彩），大盗伍佑卫门，恶魔城，希望之剑，领土模拟战等	90
017001	勇者斗恶龙（中文），萨尔达传说（中文），七龙珠 Z（中文），超级玛莉兄弟，花式撞球，坦克大决战，玛莉医生，越野赛车，俄罗斯方块 2，轰炸超人， 扑克小子，保龄球大赛，超级砖块，仓库番，超级挖金，雷霆战机，企鹅世界	112
041001	口袋（金），口袋（银），第三次机械人大战，星际战机，平安京怪兽，炸弹杰克，超级挖金，米奇老鼠，坦克大战，俄罗斯方块，公路机车赛，异形等	108
012001	97 格斗 勇者斗恶龙（中）萨尔达（中）银河之星 龙珠（中）大富翁（中）太空战士（中）口袋侏罗纪（中）第二次（中） 吞食天地(中) 三国志(中) 圣剑传说(中)	175

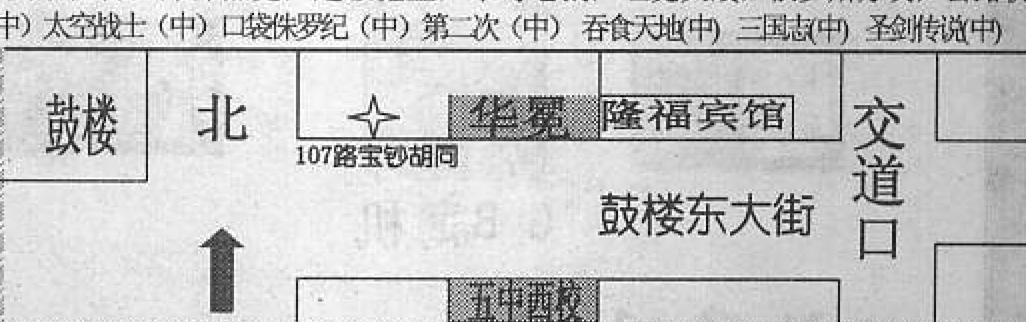
二手机市场

高价收购各类二手次世代游戏机

(DC、PS、GAMEBOY、等各类主机)

游戏机以旧换新业务 机会多!!

出售二手次世代游戏机 实惠多!!



北京市的顾客请乘 107 路电车宝钞胡同下车，华冕在隆福宾馆隔壁，五中西校对面。

汇款地址：北京市东城区鼓楼东大街 177 号 收款人：李欣

邮政编码：100009 联系电话：010-64077134 64053225

游戏世界 精品一族

北京零點游戲
beijing zero gameshop



日本原装索尼PS-9002型（随机附送原装震动手柄一支）免邮费 **1120元**

日本原装索尼PS-9002型（随机附送标准组装手柄二支）免邮费 **1040元**

随机附件包括：游戏光碟5张、原装AV线、原装电源线、说明书。

GB彩色单卡

99格斗王	78	第五次机器人大战	56	女神转生1	35	狂热节拍	35	游戏王	50	WWF摔跤	35	悟空激斗传(中)	49
街头霸王3	55	狂热节拍2	53	女神转生2	35	萨尔达传说	35	松鼠大战	48	闪电精灵	55	沙罗漫蛇	35
三国志2(中文)	49	口袋妖怪(金)	35	坏玛莉2	38	口袋弹珠台	35	西部牛仔	35	统钢战记	50	大富翁(中文)	49
游戏王(中文)	76	口袋妖怪(银)	35	罗德岛战记	35	孤岛冒险者	38	魔法阵	38	波斯王子	39	炸弹人RPG	55
牧场物语(中文)	75	游戏王2	55	面包超人	50	盗贼王	35	顶级赛车	35	次时代陀螺大战	48		
勇者斗恶龙(中文)	58	信长野望	38	拉力赛车	35	罐头怪兽	45	四驱车3	45	HQ赛车	38		
萨尔达传说(中文)	58	飞龙之拳	35	勇者斗恶龙	44	牧场物语2	41	99足球	35	麻雀兵	39		
口袋妖怪黄(中文)	46	公路赛车	55	毁灭公爵	50	海陆空大战2	38	魔法气泡外传	44	魔法骑士	39		
钢铁与有情RPG	53	大盗伍佑卫门	38	首都高赛车	35	三国志2	39	口袋弹珠台(震动)	70	机甲战士	58		
第三次机器人大战	35	真人快打4	35	99NBA篮球	30	J联盟足球	48	顶级赛车(震动)	70	实况足球	45		

GB卡 免邮费

黑白单卡

97格斗王	55	口袋妖怪(红)	22	真实的谎言	28	天外魔境	25	恶魔城传说	28	暴力摩托	28	忍者龙剑传	25
饿狼传说3	23	口袋妖怪(红中)	45	血腥咆哮	28	西游记	20	龙之封印	22	海陆空大战	24	大金刚3	24
斩红郎无双剑	24	口袋妖怪(绿)	22	光之继承者	35	七龙珠悟空飞翔传	24	大盗伍佑卫门	35	美少女战士	24	魂斗罗6	25
街头霸王2	22	口袋妖怪(绿中)	45	王国物语	34	游戏王	35	桃太郎电铁	26	星际战争	25	玩具总动员	21
幽游白书2	22	口袋妖怪(青)	22	公主钟声	34	魔法骑士1	36	口袋恋爱	24	二次机器人大战(中)	31	风中奇缘	25
幽游白书3	22	口袋妖怪(青中)	45	月影村的怪物	24	魔法骑士2	36	超魔神英雄传	28	三国志(中文)	25	口袋妖怪大竞赛	28
幽游白书4	22	口袋妖怪(黄)	22	吞食天地(中)	23	魔法骑士3	36	侏罗纪公园(中)	49	特殊警察	28	神探柯南列车谋杀案	29
侍 魂	23	口袋妖怪(黄中)	45	太空战士4(中)	28	圣剑传说	35	胜利足球	28	空中霸王	28	战场之狼	29

PlayStation.2 原版游戏 免邮费

铁拳 TEKKEN TAG	630元	死或生2	630元
R5赛车	630元	永恒的戒指 RPG	630元
花 火	540元	决 战	630元
A列车 6RPG	630元	街霸 EX3	630元
史克威尔赛车	630元	打鼓机(送架子鼓)	1430元

新货不断

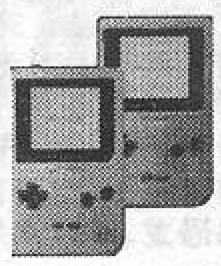
Dreamcast 原版游戏 免邮费

拳皇99加强版	450元	漫画英雄VS卡普空	450元
莎木一章横须贺	590元	灵魂能力（刀魂2）	390元
VR足球射手2000	440元	实况足球2000	450元
死亡之屋2	360元	三国志Ⅵ	790元
GT赛车	420元	生物危机代号维罗尼卡	580元

质优价廉

敬请注意：本店所售PS2及DC正版光盘均为全新日本原装，绝无二手回收盘或所换旧盘，敬请各地顾客监督。

游戏主机



原装任天堂GB荧光机 430邮资：20

原装任天堂GB超薄机 300邮资：20

原装任天堂GB彩显机 630邮资：20



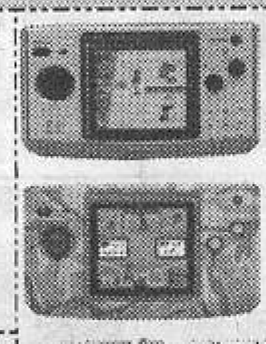
PlayStation.2

随机附带：原装PS 2震动手柄一支

原装8M记忆卡一支

任选正版游戏一个

售价：4980元 免邮费



NEO GEO(NGP)

原装彩色手掌机

随机附送原装卡一盘

售价：860元

（免邮费）

NEOGEO POCKET COLOR

GB专用配件

口袋妖怪(黄)全攻略(台湾)	25
口袋妖怪系列全功攻略(台湾)	25
勇者斗恶龙1+2全攻略(台湾)	25
口袋妖怪金银全攻略(台湾)	25
牧场物语2全攻略(台湾)	25
GB多用途放大镜1.8倍	20
GB专用充电器(台湾)	55
GB通用对战线(多彩)	15
GB专用变压器	15
GB专用照明灯(台湾)	29

PS专用配件

日本原装PS彩色记忆(1M)	120
日本原装PS彩色记忆1M(3支装)	260
索尼原装PS专用震动手柄	99
索尼专用原装PDA	330
日本原装索尼、土星双用大摇杆	220
PS用组装1M标准记忆卡	28
PS用组装1M标准多彩记忆卡	35
PS用组装2M标准多彩记忆卡	45
PS用组装8M标准多彩记忆卡	65
PS用组装铁手2代震动光枪	85

所有配件免邮费

PS用组装震动手柄	55
PS用组装赛车震动手柄	55
PS用组装震动大摇杆	160
PS用新版金手指（含书）	65

换索尼7501型

PS原装激光头

390元

NGP日本原装游戏卡

SNK对卡普空（格斗）	420元
神机世界 RPG	380元
合金弹头1（射击）	350元
合金弹头2（射击）	380元
侍 魂2（格斗）	350元
月华剑士（格斗）	380元
饿狼传说（格斗）	350元
拳 皇R2（格斗）	350元

提示：邮购商品时，请您写清地址、邮编、所购物品，如有联系电话也请一并写清，字迹工整。



本店地址：北京市东城区交道口南大街甲114号（本址不收信函、汇款及邮件）

乘104、108路公共汽车－北兵马司站下车北行50米路东即到 (010)64061101

信函、汇款及邮件请寄此址：北京地安门邮局22号信箱 100009 李维春收

感受零点 畅游快乐

注：本店所登以上价格均为外地顾客邮购价，北京当地顾客请以本店店堂标价为准。

E-mail:M.g.GameShop@263.net

沈阳华隆游戏批发中心

诚招各地动画 VCD 经销商

(批发 零售 邮购 维修)

邮购(收款)地址:沈阳市和平区北市一街 56 号北市市场 18 C 号　收款人:李彬　邮编:110002

日本卡通动画 VCD 新登场,日语原声,中文字幕,彩面彩盒珍藏版,价格见 2、3 期广告,邮费一律 15 元(无论多少)。

名称	片数	名称	片数	名称	片数	名称	片数	名称	片数
青之 6 号 4,柯南 TV 第 3 部	1,14	新天地无用外传,车神	9,2	福星小子之爱星球之恋	2	飞越颠峰,魔法提琴手	3,1	浪客剑心剧场版,万有引力	2,2
库洛魔法使,梦幻游戏	14,2	勇者王,宇宙骑士 2	17,3	口袋怪物 TV 版(宠物小精灵)	10	98 拳王,99 拳王	1,1	圣水奇缘,圣传,幽灵公主	2,2,2
寒冷前线雨之岚,网络争霸战	10,1	学园侦探团,铁腕	16,4	强殖装甲 OVA 版,剧场版	3,1	生化危机(1-3),太空 8	1,1	听到涛声,梦幻街的少女	1,2
A 子计划,守护月天(1~11)	1,11	梦中相会,通灵公主	3,6	金田少年事件簿 TV 版	13	街霸 TV 版,剧场版	14,2	魔女宅急便,天空之城	2,2
圣斗士-十二宫殿,乱马 1/2	25,2	海底娇娃蓝华,统梦	3,1	少女革命 TV 版,剧场版	13,3	饿狼传说,恶魔战士	4,4	X 战记,东京巴比仑	2,1
激情恋爱,异次元世界	7,6	相聚一刻(上、下部),剧场版	(16,16),1	闪电霹雳车,时空转抄	4,6	侍魂 1-破天降魔之章	1	Lain(玲音),TO HEART	5,1
恐怖宠物店,变色龙	2,3	名侦探柯南 TV 版	26	阿尔斯兰战记,众神黄昏	4,1	侍魂 2-阿修罗斩魔传	2	尾崎南-绝爱,足球小将	1,5
流星花园 TV 版,剧场版	18,1	银河战国群雄传,亚里安	18,2	圣子到 BOY,剑风传奇	12,13	斗神传,北斗之拳,风之谷	2,2,2	蜡笔小新,装甲骑兵	2,16
真夜中之侦探,宇宙骑士	6,16	思春期美少女合体机械人	2	秋叶原电脑组,机动警察	3,2	幽游白书 TV 版,剧场版	24,2	梦幻骑士,梦幻世界	5,1
魔法骑士 OVA 版,男儿当入樽	6,2	地狱老师 TV 版,地狱先生	16,1	GS 美神 TV 版,剧场版	15,1	浪客剑心-神剑闯江湖	26	神八剑传,风之名将	2,2
城市猎人-爱与宿命连发枪	2	罗德岛战记-英雄骑士传	9	小倩,真女神转生	2,2	大友克洋-亚基拉	2	超时空要塞Ⅱ,超时空加强版	3,4
-百万黄金	1	罗德岛战记-吟游诗忆	6	课本没教的故事	2	大友克洋——机械嘉年华	2	超时空要塞 7(电影版)	1
-海滩之战	1	DNA²,电影少女	5,3	JOJO 奇妙冒险,火宵之月	3,2	安达充——阳光普照,大学篇	1,2	超时空要塞 D7	4
-便衣女警(保镖命令)	2	心跳回忆-动画版(1-2)	2	恋爱候补生,人鱼之伤	1,1	孔雀王,真·孔雀王	3,2	超时空要塞精华篇	6
——犯罪天才与教授(再见我的爱人)	2	樱通信,樱花大战全集	6,2	大友克洋-麻木之部屋	2	暗黑破坏神,怪事医秦博士	3,3	天地无用剧场-炎夏之圣诞	2
-99 城市猎人	2	我的爱神,幸运女神	3,6	大友克洋-MEMORIES(记忆)	2	网中鱼,意乱情迷	1,1	天地无用剧场-遥远的思念	2
新世纪福音战士 TV 版,剧场版	13,4	吸血姬美夕 TV 版,剧场版	12,2	大友克洋-老人与 Z	2	超时空要塞 TV 版,超时空歌篇集	12,1	新天地无用 TV 版	9
浪客剑心追忆篇(1-4)	4	3X3 只眼 1、2 部	4,3	大友克洋-世界末日	2	超时空要塞-可有记起的爱	2	水晶国的传说 OVA,电影版	3,2
高达 08MS 小队,完结篇	6,1	高达 W,Z,ZZ	17,17,16	银河英雄传说 TV 版(上、下部)	13,14	圣斗士星矢-钢铁神兵 BTX	12	柯南-来自黑暗组织的女子	2
高达 08MS 小队电影版	1	高达 V,X,G	17,17,17	攻壳机动队(红、兰眼之章)	2	碧奇魂 2 OVA 版,TV 版	1,7	柯南-短篇集,新柯南剧场版	1,5
高达 0083,剧场版	6,2	不可思议-朱雀篇,青龙篇	10,9	攻壳机动队剧场版,再见萤火虫	2,2	金田一剧场版,新同居时代	2,1	星方武侠,魔影柴光	6,2
高达 F91,高达马沙反击战	2,2	不可思议——恒国篇,延续篇	7,6	天空战记,魔术士·奥梵	3,9	Wei β Krues(白色猎人),赏金猎人	9,2	史巴斯(战神),机动警察	2,2
高达 W-停不了华尔兹,高达 0080	2,2	不可思议——剧场版	2	圣斗士星矢-神与神的激战	1	逮捕令(1-4),逮捕令剧场版	4,2	我是大哥大,魔法舞台	7,9
高达 W-战场回忆录,高达 0079	4,16	银河英雄-污名,白银之谷	2,2	圣斗士星矢-最终圣战,黄金葬果	1,1	万能文化猫娘,无限地带 23	6,6	青之 6 号(1-3),鬼神童子	3,2
高达 0079,一年之战争,大地上的高达	6,9	银河英雄-朝之梦·夜之歌	2	圣斗士星矢-海皇篇,北欧篇	5,9	柯南-14 番目地,引爆魔天楼	2,2	守护月天,电脑战队	7,3
高达倒 A(20 周年纪念版)	8	银河英雄-新战争序曲	2	圣斗士星矢-真红少年,钢铁神兵	1,7	柯南-世纪末的魔术师	2	圣露米纳女学院,亚里沙	2,1
彼男彼女的故事(1-24)	14	透逗魔道士 TV,OVA 版	9,3	银河铁道 999,千年女王	1,2	魔法骑士特别篇,幽幻怪社	2,2	倒凶十将传,封神演义	2,3
GTO(1-14),烈火之焰	14,14	冒险少女娜汀亚,十兵卫	2,1	银河少女警察,魔装机神	1,7	哥布拉,金田一歌剧院的幽灵	2,2	兽兵卫忍风贴,午夜之眼	2,2
神秘的世界,艾迪龙战将	4,7	大运动会,爆笑吸血鬼	6,3	女恶魔人,恶男杰特	8,9	机动战舰,非常偶像 KEY	2,2	破邪大星,特搜机动队	3,3
橙路 TV 版,剧场版	24(16),2	新无责任舰长,平衡世界物语	5,4	铁铁新世纪,装甲骑兵	4,3	青色宝贝,猛鬼校园	6,6	宝魔猎人,机动警察的诞生	3,3

日本经典电视连续剧,日语原声,中文字幕 价格见 2、3 期广告,邮费一律 15 元(无论多少)

PS 俊平你好,亲子恋人	8,11	悠长假期,恋爱世纪	11,11	同一屋檐下Ⅰ、Ⅱ	12,14	真之日,恋の暴走特急	12,12	透明人间,苏醒之金狼	13,11
爱的真谛,周末婚	10,9	爱情白皮书,青春无悔	11,10	一吻定情Ⅰ、Ⅱ	12,6	GTOⅠ(麻辣老师)	12	茶煲四姐妹,猎艳男孩	12,12
患难见真情,恋爱论	12,10	人往高处爬,礼物	13,11	一个好人,成田离婚	11,10	GTOⅡ(直海老师)	12	星之金货Ⅰ、Ⅱ	12,12
独身生活,超能力魔法	10,9	是谁偷走我的心	5	101 次求婚,急症室 24 小时	12,13	沉睡森林,美味关系	12,10	圣者之行进,鬼之栖家	11,11
舞夜凶铃の螺旋	13	协奏曲,因爱之名义	10,12	老师你知道吗,兄弟	12,12	偶像妈咪,庶务二课	12,12	青之时代,远亲不如近邻	11,10
东京爱情故事,新闻女郎	11,11	何日再相逢,恶女	13,11	好消息,不老的传说	12,12	未成年,魔女の条件	11,11	神,只是再多一点,男人三十五	12,11
午夜凶铃,葡萄酒专家	12,8	银狼怪奇,爱与和平	7,12	小报,理想之结婚	10,10	失乐园,29 岁圣诞节	13,10	猎艳男孩,三姐妹侦探团	12,10
女医,说老婆的坏话	11,11	邂逅,跟我说爱我	12,12	沙滩小子,世纪末之诗	12,12	天使的工作,戴面具的女人	12,10	恋爱本色,自从遇见你	12,13
暗恋,百分之百去爱	12,12	单身贵族,最后之恋	10,10	16 岁新娘,非洲之夜	10,11	平安夜,东京大学物语	10,10	高校教师,独身生活	11,10

原装 WS 16 位手掌机售 450 元,邮费 30 元。原装 WS 卡,价格一律 380 元,邮费 15 元,特快专递 35 元。机器人大战、SD 高达、电车 GO、铁拳 3、洛克人、新世纪 EVA、节奏 DJ、神机世界、上海麻将、数码恐龙、陆行鸟等。

日本经典原声音乐 CD 精选,具有极高的欣赏和珍藏价值,价格见 2、3 期广告,邮费一律 15 元(无论多少)

96 年日本卡通主题歌集 2	99 年卡通单曲票选排行榜	纯爱手札,藤崎诗织	幽游白书/歌唱大集合	心跳回忆,橙路
灌篮高手主题歌插曲	名侦探柯南单曲大集合	太空战士 7-重奏版	宫崎骏作品精华集 3	超时空要塞 1,2,3
96 年主题歌集排行榜	新世纪-真心为你,超时空加强	新世纪特别纪念版	罗德岛战记英雄骑士传 1,2,3	生化危机,可有记起爱
银河英雄传说精选合辑	罗德岛战记精选合辑	机器人大战 F 完结篇	99 年卡通单曲票选排行榜 1,2,3	机动战士主题歌
电视卡通王主题歌总动员 1,2	久石让作品精选合辑	97 卡通主题曲精选	名侦探柯南单曲大集合	浪客剑心特新精选曲
城市猎人精选合辑	超时空要塞 TV 版主题歌	新古灵精怪(橙路)钢琴	彼男彼女主题歌集	迈向 2000 特受欢迎动画新世纪 1,2,3
新世纪特别纪念版	96 年日本卡通主题歌总动员 1	97 女神事务所,单曲精选	魔法公主,攻壳机动队	全日本超级动画主题曲
97 卡通主题精选	樱花大战 1,樱花大战 2	电影少女-原声集	超时空要塞精选集	太空战士 8 主题曲

超任博士机 可玩以下特新 SFC 游戏:35 元/套,免邮费。火焰纹章——圣战、火焰纹章 776、鬼神幕末降临。

特别推荐

★全新双制 6 吋彩电,自带天线,可收看全部有线节目,可配接任何游戏机、VCD 机,画质清晰,色彩鲜艳,造型美观,售价 480 元,邮费 30 元。

★VGA·BOX:利用电脑彩显玩游戏,看 VCD 已不是梦想,多功能 VGA-BOX 适用于任何电脑彩显,可配接 DC、PS2、N64、PS、SS、MD、VCD 摄像机、有 5 组端子,可同时接驳五种不同的电器,高清晰的画质给您一种意想不到的全新感觉,售 380 元,邮费 20 元。

本中心大量现货经典土星 SS 游戏 380 余种,索尼 PS 游戏 500 余种,价格见 2、3 期广告,邮费无论多少一律 15 元,只要备选 3-5 种即可满足您的要求,SS 目录请参考电软第二、第三期广告,函索目录 3 元/份,需付回程信封并贴足 0.80 元邮票。

主机 DC、PS、SS、SNK 彩掌机、SFC 三合一光碟机、WS 掌机、GBC、GB 及周边配件请参阅电软第三期广告。预订 PS2 主机、特优价、请电话询问。

本月特价商品,邮费一律 15 元

				GB 夜用灯	15	通用 AV 三分插	18	各种 GB 对折线	8
				GB 专用包	25	MD 彩掌机变压器	20	SNK 彩机皮套	15
PS 日产原装振柄	98	PS 中文金手指+书	38	3DO 对战柄	40	PS 挎包	20	N64 机械人大战	600
PS DDR 舞蹈跳垫	55	PS 手柄延长线(2 米)	10	SS 4M 加速卡	80	PS 双人街机大摇台	180	二手超任机全套	550
PS 铁手 2 型振动枪	75	PS 对战柄	13	超任透明连发柄	25	PS 北通野牛振柄	65	二手索尼机全套	750
PS 振动赛车对战摇台	150	PS/SS S 端子线	8	超任金碟/目录	90/10	SS JVC 光头/三洋光头	110	二手土星机全套	550
PS 电影卡(不须引导)	180	SS 液晶记忆柄	35	超任双线火牛/AV 线	30/15	SS 记忆卡/SS 金手指	75/60	二手 N 制电视 29 吋/25 吋/14 吋	1200/900/400 元 运费 150/150/80
PS 北通振动方向盘	220	SS 土星遥控柄(2 只)	58	拷贝超任节目	2.5/片	PS PDA	350		

本中心招收维修索尼 PS、土星及其它游戏机学员,包教包会。
详情电话联系:
024-22521225

电话(传真)024-22521225、24816648　批发专线(只限批发)013904007836　013909820456

乘车路线:北站乘 209 路,南站乘 216 路,到北市场下车,北市邮局北行 60 米,北市市场大厅一楼内 18C 号

分店地址:沈阳市和平区胜利南街 59 号金利达游戏机专营店　联系人:马宏杰　电话:024-23510278

邮编:110001 南站长途客运站南行 300 米,南昌中学旁边。※分店专业维修索尼、土星机,速度快、价格廉。

华隆五爱市场批发部开业:地址:五爱市场南区五爱购物城 167 档　电话:024-24816648 批发零售项目与广告相同,欢迎惠顾。

上海 王子游戏 专卖店

NGP 16位彩色手掌机，是SNK公司设计的大画面高清晰手掌游戏机，该机色彩鲜艳，画面流畅，无残像并带有微型摇杆，特别适合玩格斗游戏。该机还能与DC连接进行通信和对战。 每台售价495元，邮费25元。

WS 16位超薄手掌机是BANDAI公司专为文字游戏设计的高清晰手掌游戏机，画面纵横互换，文字游戏中大量使用汉字表示，玩家很容易看懂游戏对话的意思，使游戏性大大提高。史克威尔公司也加入了该机的软件开发，大作将不断推出。此外WS还能与PS2连接进行通信和对战。 每台售价450元，邮费20元。

PDA 除有游戏和记录功能之外，毒舌生命体这一专用软件给POCKET STATION增加了计算器、红外线通信、秒表、世界时钟、电话本等功能，使PDA有了生命的活力。 售价(送毒舌生命体)290元，邮费10元。

品名	价格/邮费	品名	价格/邮费	品名	价格/邮费	品名	价格/邮费
PS2 主机(含手柄、记录卡、盘)	4500/30	NGP 黑白手掌机	190/20	WS 超薄手掌机	450/20	PS 9002 主机	超低价
PS2 记录卡/四分插	各 380/10	NGP 彩色手掌机	495/25	WS 第一次机器人大战	350/5	PS VCD 卡	180/10
PS2 专用光缆线	150/10	NGP97 拳皇 R1(黑白)	150/10	WS 第二次机器人大战	398/5	PS 索尼原装振动手柄	90/10
PS2 铁拳	680/10	NGP 足球(黑白)	130/5	WS 梦幻模拟战	380/5	PS 跳舞地毯(带灯)	48/10
PS2 生与死	680/10	NGP 顶上决战	350/5	WS 不思议之路行鸟	280/5	PS 透明机壳	35/10
PS2 史克威尔赛车	680/10	NGP 合金弹头 2 代	350/5	WS SD 高达	280/5	PS PDA 送毒舌生命体	290/10
PS2 决战	680/10	NGP 少女格斗专集	350/5	WS 数码暴龙	280/5	PS/DC/PS2 通用彩色打印机	250/20
PS2 R5 赛车	680/10	NGP 98 拳皇 R2	290/5	WS 格斗料理传说	280/5	PC 双手柄	38/5
PS2 街霸 EX3	650/10	NGP 侍魂 2 代	290/5	GB 二手超薄机(送单卡)	198/25	PC 索尼原装振动手柄	150/10
PS2 永恒之戒	650/10	NGP 饿狼传说	290/5	GB 二手超薄机(送合卡)	208/25	PC 带灯舞毯送游戏	58/10
N64 撒尔达传说 64	280/10	NGP 泡泡龙	250/5	GB 无重复 40 合 1	48/10	DC 原装格斗振动手柄	320/10
N64 皇家骑士团 64	480/10	NGP 电车 GO2 代	380/5	GB 超任转接卡	580/10	DC 原装方向盘	480/10
N64 玛丽 PARTY2	480/10	NGP 超音鼠	320/5	GB 数码照像机	290/10	FC 彩色手掌机(绝版)	380/10
N64 大金刚(附送 4M 显存)	580/10	NGP SNK 足球(彩色)	280/5	GB 彩机/薄机两用充电宝(套)	28/10	FC 无重复 128 合一(台湾产)	68/5
N64 机器人大战 64	590/10	NGP 卡片格斗	250/5	SONY/AIWA 最新款 MD 随身听	超低价/20	SF 超任游戏 大全	80/10
TV 电视跳舞地毯	150/10	NGP/WS 两用充电宝(全套)	38/10	SONY/TDK MD 空白录放光盘	25/5	SF 磁碟机	380/15

上海王子游戏专卖店　　玩家咨询：021－53820830 勇哥

上海市望亭路3号房(延安路南侧)　　邮购热线：021－53829660 鲁薇

高价收购N64、SS、PS、DC主机及GB、MD、N64等商品。

日本彩色珍藏版原画集邮购启事

1. 狄原一至：暗黑破坏神　定价：29元
2. 士朗正宗画集　定价：29元
3. 水木建少男少女画集　定价：20元
4. 猪股木实画集　定价：25元
5. 小林智美画集　定价：25元
6. 天野喜孝：最终幻想·飞天　定价：25元
7. 朝雾夕：红传说·爱与杀　定价：25元
8. 新川洋司：燃烧战车(CG)　定价：29元
9. 美树本晴彦：最新人物设定集　定价：25元
10. 郑问画集：深邃美丽的亚细亚　定价：25元
11. 藤岛康介：我的爱神·逮捕令　定价：24元
12. 漆原智志：梦幻模拟战　定价：24元

(免收邮费)

另外备有：赵佳绘全彩《漫画水浒》，定价：49元；《三国演义》，定价：28元；《黑血》1.2.3.三册定价：20元；《第十三个月》1-4册，定价：27元；《开心悠悠》2册，定价：12元。

以上图书均有赵佳亲笔签名并免收邮费。

欢迎全国批发及零售单位与我们联系

汇款地址：天津市和平区新华路237号 段复生 收

联系电话：(022) 23391075

请务必写清您的寄书地址、姓名及邮编

天津市作家协会新星书局

电子游戏原画设定



色彩王国2

《色彩王国》面市以来，即受到广大原画爱好者甚至原画创作者的好评，刚一上市就出现了供不应求的局面。应读者的迫切要求，《色彩王国2》将于4月中旬发售。

《色彩王国2》按照画材的种类，分成11个单元，25位绘画大师根据各自的经验，配合精美的彩画，由浅入深的讲解彩画的绘制技术。精美的原画更使人爱不释手。最后的"大师寄语"如同画龙点睛，看似平淡的寄语，却道出了彩画蕴含的纯真境界。相信《色彩王国2》会给你带来又一个惊喜。

本书定价：25元

邮购办法：

①每册书另加挂号费2元，邮费免收

②到当地邮局汇款至北京市朝阳区甜水园北里16号楼图书批发市场130号北京春城书社

联系人：薄国庆　邮编：100026

电话：(010)65010344　(010)64447183

天天 游戏专卖

天天宣言：我们不追求绝对的低价格，我们只追求特合理的质量价格比！

大攻略(邮费一律 3 元) 单价

太空战士 8 小说攻略(32 开 148 页全彩) 29 元
太 8 全流程攻略书,PS/PC 双用。(32 开 248 页全彩)37 元
实况足球 4(32 开 100 页黑白) 13 元
99 拳皇连续技(32 开 151 页全彩) 26 元
99 拳皇格斗技(32 开 145 页全彩) 26 元
龙骑士传说(32 开 240 页全彩) 34 元
世纪末吸血鬼(32 开 119 页全彩) 25 元
放浪冒险谭(32 开 112 页全彩) 25 元
生化危机 3 攻略书(32 开 156 页全彩) 25 元
心跳回忆 2 人物攻略(32 开 71 页全彩) 25 元
北欧战神(32 开 167 页全彩) 28 元
基联野望(32 开 96 页全彩) 20 元
燃烧战车完全版攻略(32 开 207 页全彩) 37 元
阿兰多拉Ⅱ(32 开 143 页全彩) 25 元
妖精战士Ⅲ(32 开 140 页全彩) 25 元
寄生前夜Ⅱ(32 开 95 页全彩) 25 元
盗墓者Ⅳ(32 开 112 页全彩) 26 元
修道院之谜(32 开 159 页全彩) 29 元
生化危机光枪版(32 开 129 页全彩) 20 元
盗墓者Ⅳ(32 开 190 页黑白) 28 元
大航海时代 4(32 开 143 页全彩) 26 元
午夜列车(32 开 96 页全彩) 25 元
KONAMI 劲舞足谱 (32 开 217 页全彩送教学 VCD1 张附日本、台湾 DDR 大赛实况录像) 28 元
PS 新金手指第六弹(32 开 136 页黑白 300 种密码) 18 元
口袋怪怪金、银完全攻略(32 开 87 页全彩) 20 元
GB 牧场物语Ⅱ(32 开 100 页全彩) 25 元
GB 勇者斗恶龙Ⅰ+Ⅱ(32 开 100 页全彩) 25 元
过期游戏志(25,43,44,45,47,48,49,61,64,66,72,74,76,77,94,95,97,112) 30 元

PS 正版盘(邮费:10 元/套)

太空战士 8(4CD) 780 元
97 拳皇(1CD) 360 元
武藏传(游戏,资料各 1 张) 370 元
铁拳 3(1CD) 370 元

PS2 正版盘邮费一律 10 元

PS2——R5 680 元
PS2 决战 680 元
PS2 铁拳 TT 680 元
PS2 生或死 2 680 元
PS2 实况足球 2000 680 元

DC 正版盘邮费一律 10 元

疯狂出租车(的士) 420 元
午夜凶铃 530 元
VR 特警 270 元
创造足球协会(1CD) 600 元
D 之食卓Ⅱ(4CD)初回限定版 580 元
生化危机Ⅱ(2CD) 450 元
莎木(第一章横须贺 4CD)初回限定版 650 元
鬼屋外传(1CD) 430 元
快打刑事(1CD) 430 元
魔鬼电单车(1CD) 400 元
蓝刺(1CD) 380 元
VR 射手 2000(1CD) 450 元
街霸 ZERO Ⅲ(1CD) 420 元
世嘉拉力Ⅱ(1CD) 400 元
神机世界Ⅰ(1CD) 420 元
98 拳皇(1CD) 420 元
空中力量(1CD) 410 元
梦幻模拟战千禧版(1CD) 430 元
鬼屋Ⅱ(1CD) 420 元
苍钢奇兵(1CD) 420 元
EGG 400 元
刀魂(1CD) 420 元
索尼克(1CD) 210 元
魔剑 X(1CD) 420 元
格斯拉Ⅰ(1CD) 210 元
任性桃天使Ⅱ(1CD) 420 元
GT 赛车 420 元
DC 漫画英雄 VS CAPCOM(1CD) 400 元
DC——DDR 450 元
生化危机 代号维罗尼卡 600 元
生化危机 维罗尼卡攻略 38 元
电脑战机 420 元

PC 舞街 DTY—自添舞曲 自创舞步 18 元
PC 舞毯(全闪,送驱动程序及游戏一张) 65 元
PS 舞毯(带灯,送驱动程序及游戏一张) 55 元
PS 舞毯(带灯) 50 元
PS/PC 双用舞毯(带灯) 65 元
直接插电视舞毯 195 元
以上舞毯邮费一律 10 元

PS 游戏目录册(1300 种游戏) 小攻略目录册 8 元 2 元　动画 VCD 目录(300 多种动画)2 元 1 元
PS 配件目录册 1 元 1 元　N64 卡目录册 1 元 1 元　PC 软件目录册(300 余种游戏及工具)2 元 1 元

地址:北京市东城区东直门内大街 **149** 号(**106**、**107** 路电车东内小街下车,**24** 路东直门内大街下车) 邮编:**100007**
收款人:汤卫民　电话:**(010)84010216**　电话:**(010)69519621**(邮购咨询热线)
通州区店:**1.** 玉带河大街 **147** 号　通州区店:**2.** 新华大街潞州商城一楼　联系人:田英珍



兰州格林游戏机销售中心

专业批发、零售

1. 索尼 PS,世嘉 DC,任天堂 GB 手掌机,各种机型及周边配件齐全。
2. 备有大量 PS 软件,日本卡通 VCD,音乐 CD,GB 卡带,并诚征各地动画 VCD 经销商,价格特优。
3. 本中心为甘肃总代理(批价特优)
4. 本中心面向各地办理邮购业务(特价邮购:PS 软件,卡通 VCD),所售商品保证质量。

批发电话:0931－8867223　(0)13909490955
联系人:巩先生
分销部地址:兰州市西北电子商贸城一楼 106 房间
电话:0931－8622749　联系人:马小姐
邮购地址:兰州市南昌路 711 号　收款人:王秀园　邮编:730030

哈尔滨 伟鹏 电玩专卖店

本店一直以良好的售后服务以及优惠的价格，深受广大玩友的支持与关爱，现继续实行酬宾活动，并有精美礼品赠送。同时欢迎省内各地市批发商来洽谈业务。

批发零售: ☆PS2(全套现货)、DC、PS(型号齐全)、SS(软件齐全)、MD 机等。
☆GB、SNK、牧羊人等各种彩色、黑白手掌机,现特价套餐销售。
☆上述主机的配件及周边设备一应俱全,千余种游戏软件及多种 VCD 动画片任您选购。

特色服务: ☆高价回收二手游戏机,并办理二手游戏机以旧换新及代销业务,外省邮购。
☆对换、出租 MD 卡、GB 卡(限本市)
☆专业维修各种游戏机,收费低、速度快。

售后服务: 原装正品、保修三个月,终身维修。

“绝不出售翻新机及更换光头的主机”

地址:黑龙江省哈尔滨市南岗区平公街副 3 号宣西小区 34 栋 “伟鹏电玩专卖店”
邮编:150090
电话:0451－2716354
传真:0451－2716367
联系人:张伟　刘俊涛
(外地顾客在火车站乘 89 路、8 路或 63 路汽车在十字街下车沿平公街向前走 200 米处)



重庆仙童电玩俱乐部

PS 碟、动画 VCD

超值震撼价

欢迎致电 023－63741116 或来信（地址：重庆市渝中区较场口石灰市 4 号。邮编：400010）索取免费目录

永恒百货 游戏世界

☆本部专业经营各种国产、进口游戏机，PS2、DC、PS、SS、GB 机、WS 掌机、NEO·GEO 手掌机、16 位立体机、小霸王平面机卡。

特约代理：各种游戏机配件及北通产品。

以上产品均是原装正货，享有一年原厂保修，终身维修。

☆专业修理各类游戏机，实行“24 小时”修复制度，快速实惠。

另有大量 DC、PS、SS、GB 原装碟、卡供出租 1.65 元/天。

地址：上海市中山西路 262 号

电话：62331646

本期特惠

原装 GB 超薄机，298 元/台

原装 GB 彩机，598 元/台

限两周

南京 阿童木

“五·一”酬宾

集体企业，十二年的经营是信誉的保证。“五·一”节买主机送礼品。

PS 原装全套 900 元 起售		PS2 代机价电询	
DC 机全套（原装手柄、碟、电源）	1700 元	N64 机全套	800 元
原装 16 位超任机全套	800 元	GB 掌机	275 元
16 位世嘉机全套	150 元	16 位彩色掌机	550 元

PS 机专用地毯：50 元，欲购从速。

本部长期以华东地区极低价批发、零售各种类型游戏机、配件、周边器材，PS、SS、DC、超任、动画光盘。

快速修理各类光碟机，非重大问题、立等可取。并为玩家提供免费咨询与改装大型游戏机服务。

本部所售商品，均按“消法”实行“三包”，并终身包修。

阿童木鼓楼经营部：

中央路 1 号 邮编：210008

（鼓楼食品商场东大门、天桥旁）

电话：(025)3373658

寻呼：127－2213998(中文)

新街口经营部：

洪武路 119 号

（金贸对面，车站旁）

电话：025－4410928

手机：13905171198

三颖电器商行

专业批发

总代理： 索尼 PS、电脑 PC 舞毯、世嘉 MD 舞毯
八位 FC 舞毯、直连电视机 AB 舞毯

手掌机： 任天堂彩色 GB 机、超薄 GB 机、普通 GB 机
SNK 原装彩色 NGP 掌机，索尼原装 PDA 机

索尼 PS 机 一代：二代：一手的进货渠道，批发全国超低的价格

世嘉Ⅱ型机：总代理智力通幻彩，普通双制Ⅱ型机

本商行备有各种机器周边配件、GB 卡带、MD 卡带、FC 卡带及 PS 软件各四百余种，应有尽有。本商行凭着座落于中国超大的小商品城对面的地理优势，拥有全国超旺的货源、品种，兼之全国超便利的交通运输，因此这里将是您进货超明智的选择，本商行竭诚与天下游戏商精诚合作，共同开拓电玩市场。另本店设有专业技术人员进行调试及维修，让你买得称心，用得放心。

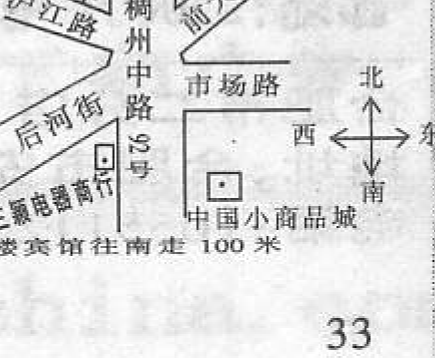
特别声明：本店不回收二手 PS 机，更不出售二手 PS 机。

地址：浙江义乌市稠州中路 92 号

联系人：徐桂生 邮编：322000

电话传真：0579—5535396、5539523

广州批发：020－81857059



红楼宾馆往南走 100 米

南京新世界

公司宗旨:信誉第一,价格低廉,保证质量,服务周到

优惠价:		邮费	优惠价:		邮费
原装索尼 PS 机(原装全套、直读)	1050 元	50 元	6 寸液晶彩显(N/P)	280 元	30 元
超任光盘一体机(送新节目近 2000 种)	1200 元	50 元	任天堂超薄 GB 机	300 元	30 元
任天堂彩色手掌机	650 元	40 元	步步高 16 位机	160 元	40 元
原装世嘉 DC 机(原装手柄、中文说明书、保修卡、火牛、游戏碟)				1750 元	50 元

本中心备有大量动画 VCD。质量保证,品种齐全。欢迎来信邮购部索取目录,请付回程信封及邮资。

特别推荐:索尼 PS 机专用跳舞地毯(香港原装)　单价:50 元　邮资:30 元

本公司专业批发、零售次世代(土星、索尼)和 **N64** 主机,光碟机以及 **GB** 机等日本、美国、港台的特新游戏机、卡和软件。周边齐全、货源充足、到货及时、价格特优、大量批发、注重服务、讲究信誉。欢迎新、老客户前来批发、惠顾。

保修服务:凡在以下各店所购主机,一律实行七天包换、一年保修、终身维修的原则。

南京新世界批发中心	地址:中央门金桥市场东三楼 734 包间	电话:025-5613838-2277	联系人:卫先生
南京新世界中央门总店	地址:南京建宁路 27 号	电话:025-5504672(传真)	联系人:王小姐
南京新世界新街口商店	地址:南京中山东路 113 号	电话:025-4545355	联系人:高小姐
南京新世界太平南路店	地址:南京白下路 218 号	电话:025-4453509	联系人:谢先生
南京新世界夫子庙商店	地址:南京建康路 185 号天宇市场	电话:025-6626111-350	联系人:李小姐
南京新世界鼓楼销售店	地址:南京鼓楼中央路 23 号	电话(传真):025-3227953	联系人:谢小姐
南京新世界广州经营部	地址:广州西堤二马路 65 号二楼	电话(传真):020-81871103	联系人:高　峰
南京新世界邮购部	地址:南京中央路 23 号	电话:3227953　邮编:210008	联系人:卫小姐
南京新世界城南维修部	地址:南京中山东路 113 号	电话:025-4545355	联系人:唐小姐
南京新世界城北维修部	地址:南京中央路 23 号	电话:025-3227953	联系人:陶先生

南京新世界经营总部:纽沃德(NEW　WORLD)实业有限公司业务联系,查询:
联系人:颜先生　卫先生　TEL(FAX):(025)5621582　5504672　地址:南京建宁路 27 号

安徽合肥　游戏之屋

电玩专营店

本店经营 PS2、DC、PS、SS、MD、GB、NGP 等各类高、中档家用电器电子游戏机,长期以特优价格为省内外商家、玩友提供优质商品及服务。并诚邀省内各地市批发商前来洽谈合作事宜。

☆每日均有 PS 游戏上市,品质上乘,欢迎来电来信查询。

☆本店现存大量 SS 经典游戏,价格超低,目录请来信索取。

☆本店备有大量动画 VCD 及日本偶像剧场 VCD,品种繁多,质量优良。

☆玩友来信请附回邮信封及邮资,并请将回邮地址工整准确的填写,索取资料一律免费。如对邮购物品有疑问,请速来信说明情况以便本店查询。

地址:合肥市红星路 36 号(商之都向东 80 米)
邮编:230001 电话:(0551)2661691 联系人:杨健

合肥市二分店:游戏之屋精品电玩店
地址:合肥市安庆路 166 号　邮编:230061
电话:(0551)2644285　联系人:李先生

哈尔滨　游戏服饰专卖店　腾达

跨世纪大酬宾

超新登场:
99 真草雉京:外衣+内衣+裤子+手套=420 元
99K'上衣+裤子+项链=360 元(皮版)
草雉京(矢吹真吾):上衣+马夹+内衣+裤子+手套+头带=400 元
八神庵:上衣+衬衫+裤子+项链=380 元
特瑞:上衣+裤子+帽子+内衣=320 元

特价推出全皮版:
98 草雉京:上衣+马夹+内衣+裤子+手套+头带=450 元
98 八神:上衣+衬衫+裤子+项链=420 元
斯科尔:上衣+内衣+裤子+项链+手套=460 元(赠太八挂历一本)
斯科尔舞会服装:上衣+裤子=420 元
塞法:大衣+内衣+裤子=400 元

怎样教你跳韩国 HOT 舞录像带,80 元/本。

克里丝:上衣+内衣+裤子+项链+护腕=280 元
98 罗伯特:上衣+裤子=260 元
七枷社:上衣+裤子+背带=280 元
学生装(立领装):上衣+裤子=240 元
饿狼传说 9:
洛克·霍华德:上衣+裤子=300 元
特瑞·伯加德:上衣+裤子=320 元

HOT2000 挂历 35 元/本
HOT 肥裤子 80 元/条(颜色全)
HOT2000 年写真集 50 元/本(品种多)
HOT 项链 35 元/条
斯科尔项链 50 元/个 戒指 40 元/个
太八打火机 70 元/个
99 草雉京内衣 120 元/件。

特价推出春季廉价版:

草雉京领标	5 元/对	草雉京头带	20 元	草雉京皮手套	80 元
特瑞帽子	80 元	八神项链	35 元	K'项链	35 元
外国僵尸魔鬼面具	60 元	八神裤子	80 元/条	七枷社裤子	80 元/条
K'裤子	160 元/条	HOT 挂钟	200 元/个	HOT 头巾	35 元
HOT 原版本人相片	50 元/套	HOT 明信片	50 元/套	HOT 电话本	30 元/个
HOT 背带裤	160 元/条(颜色全)				

特价推出格斗王钥匙链,包括:八神、K'、草雉京、太八、生化危机 3、圣剑传说、铁拳 3 等,每条 15 元。
特价推出格斗王胸章,包括:草雉京、八神、心跳纪念品、幽游白书、各种漫画主人公等,25 元/个。
特价推出 HOT 胸章,包括:TONY 安、文熙俊、李在元、张佑赫,Kang Ta 每 25 元/个。
特价推出 HOT 钥匙链,包括:TONY 安、文熙俊、李在元、张佑赫,Kang Ta 每 25 元/个。

HOT 幸福黑底白边大衣 160 元/件
HOT 四件套:银灰棉马夹+外白短袖+内黄长袖+肥裤子=300 元
HOT2000 北京演唱会出场服:西服+衬衫+领带+裤子=380 元(We are future)
HOT 套服:西服+裤子=300 元
迈克尔·杰克逊吉隆坡演唱会演出服:上衣+裤子+400 元

以上服饰均包邮费,玩友有特殊要求,本店还可订做,保证忠于原版,本店同时提供大量鬼服和大量演出服。而且本店商品均向有关部门申请保险,如有邮购丢失现象均可索赔。(注:如邮购请将身高、体重、腰围、胸围写清楚,均写净量尺寸,索取游戏服饰相片及详细资料每份 5 元,其中包括 HOT 详细资料,千万不要错过机会)。

地址:哈尔滨市南岗区学府路 51 号服装城 2 楼精品 20 号
邮编:150080　　收款及联系人:杜遴遴
联系电话:(晚)0451-6670072 传呼:(0451)128-5102818
批发专线:013904646351

北京万和一族电子销售中心

隆重推出

PS2,DC 大作频出,为方便游戏 FANS 选购,也为了能使更广大的游戏 FANS 亲历新次世代主机的华丽效果.本中心各店自五月一日起开展试玩活动,除以上主机用软件外,还包括掌机类软件.欢迎大家前来一试身手.



游戏试玩

为配合试玩活动,本中心各分店将延长营业时间.营业时间暂定为:

周一至周日:
上午 9:30---下午 8:30
周五,周六
上午 9:00---下午 9:00



专业维修

已聘请专业维修人员,具丰富维修经验.
维修讯速,立等可取.另有特急抢修业务.
原厂配件直接供给,品质优良,货源充足.
维修部位一月内发生问题,全额退款.

换光头: 原装,全新,保修一年,450 元
全新,保修一年,350 元
精细翻新,保修半年,250 元

维修光头:
维修光头 保修三月 150 元
调试光头 保修一月 50 元

PLAYSTATION9002 980 元
(手柄 AV 线)

PLAYSTATION9001 1150 元
(原振柄 AV 线 1M 记忆卡)

GAMEBOY COLOR 600 元
GAMEBOY 超薄 320 元
GAMEBOY 液晶超薄 410 元

PDA 320 元



走进万和

PLAYSTATION2 5500 元
(原振柄 8M 记忆卡 原版盘)

DREAMCAST 1650 元
(原装柄 转换电源)

SEGA 16 位游戏机 110 元
(双手柄 AV 线 射频盒)

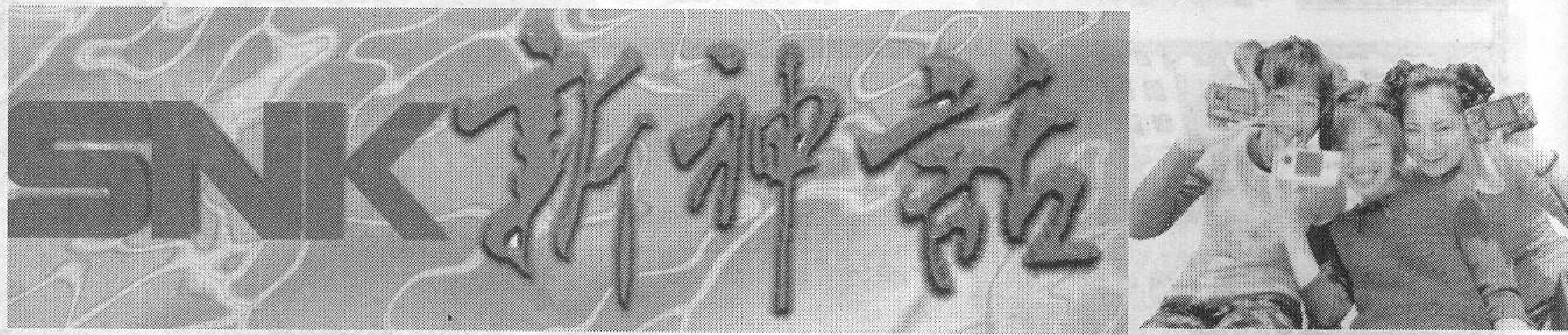
SNK16 位彩色手掌机 850 元
(原装卡带 1)

北京万和一族总店 维修中心: 北京美术馆后街亮果厂 6 号 010-84034181
宣武分店: 宣武区宣外大街 148 号 83169050 崇光百货南行或 102, 109 公汽校场口下车北行 50 米路东
西城分店: 西城区西四东大街 36 号 66510587 西四十字路口往东 20 米 路南 103 路 22 路公汽西四站 .胜利电影院对面.

天津万和一族总店: 天津南开区鞍山西道龙井里 3 号楼底商 电话: 022-27375476
天津加盟店: 北辰区双发商业街 17 号 电话: 26828304
四川成都加盟店: 成都新华大道文武路 160 号 0286747410
河北张家口加盟店: 张家口市宣化区天泰寺街 1 号 0313-9013422
山东烟台加盟店: 烟台芝罘区掖平街 10 号副 1 号

邮购请参照上期广告价格减5元即可. 敬请关注下期广告
邮购查询电话: 010-64037924

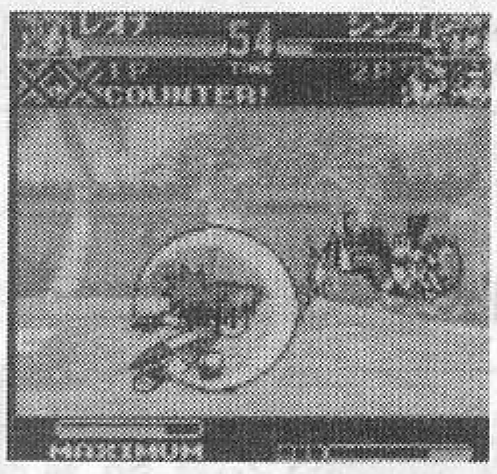
WANHEYIZU@china.com WANHEYIZU@china.com



SNK黑白NGP SOFT内容介绍

《拳皇R—1》

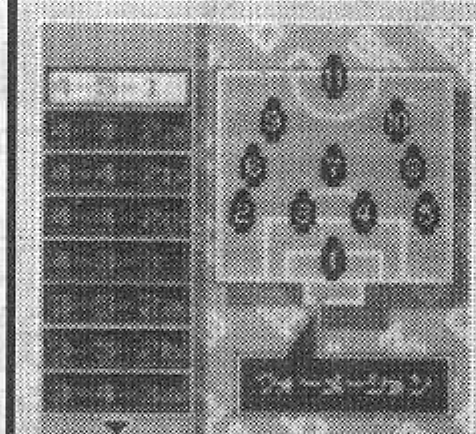
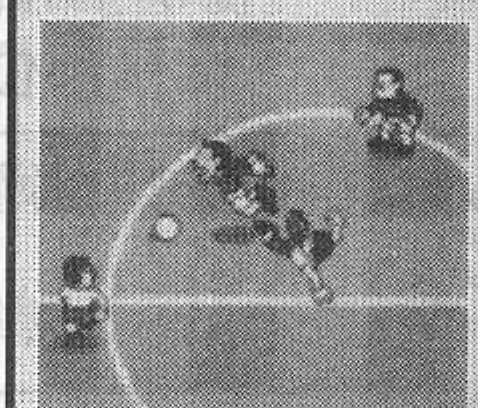


NGP游戏中第一款格斗经典。此作以SNK的街机版《KOF97》内容为背景、集合了SNK最具人气的游戏角色以格斗游戏的方式出现在NGP上。所有游戏角色都得到最新设计，还保持了原来街机版《KOF97》所特有的紧急回避及能源槽系统，所以会使对街机版《KOF97》内容有所了解的玩家体验到更特别的格斗快感。



《NG CUP98》

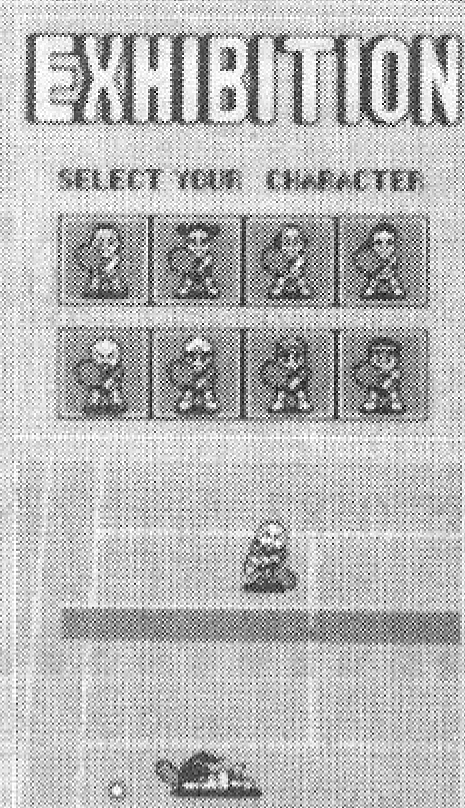


此作具备了足球及SLG游戏的乐趣。玩家将指挥自己的足球队为获得世界杯去战斗。在取得每场胜利以后可以得到赏金来为自己的队员购买新的运动用品来提高能力。

在游戏过程中玩家将面对各种突发事件。如何处理出现的问题和组合最强队员去应战将完全依赖游戏者的决策能力。如果玩家能在游戏中发现特别珍奇的运动用品来装备自己的球队的话……

《口袋网球》





此作中8位个性各异的网球选手会为玩家带来强烈的网球运动魅力。

各种网球运动中被使用的技术都在此游戏中得到最真实细致的再现，使玩家能在游戏中充分体验到充满效果的感觉。游戏同样中准备了3种游戏方式及记录功能、玩家可以为夺取最后的神秘金杯试试自己的运动神经！



《侍魂！》







此作中SNK的街机版《侍魂》的人物如霸王丸、娜可露露、绯雨闲丸等都会出现。被Q版化的游戏角色依然使用同样的刀剑武器展开一场紧张刺激的生死格斗、此作精彩的内容得到真实的再现。在游戏模式上有"1P、VS、极限挑战共三种类组成，此外有用"剑质选择"来决定"修罗、罗刹"作为游戏角色发挥不同特技的功能，还有准备"剑圣、剑豪、剑客"三种难易度。

责编/SHADOW PHOENIX

©2000 SNK 株式会社 ●本页游戏资料由日本SNK企划室中国大陆独家授权刊载

霸王塾

97 罕见连续技

北京 顾小锦

97 中的一些极怪异或另类的连续技,并不全都实用但都具有一定观赏价值。以下连招我都能使出来,但对自己的实力却并不十分有信心,谁让咱们北京的水平最高呢?唉!我在上海就无敌(也许没见到高手)。

■大门:站强攻击 > 头上拂 > 岚之山。此招关键在于头上拂的输入,可用↙↘C > ↙→B/D 来简化,但要注意↘C 时一定要精确。

■TERRY:(对手在角落里并被撞飞之后)①强碎石踢 > 强上升击。关键在于碎石踢要尽量地晚,上升击第一 HIT(即地面的那一下)不会击中。②强碎石踢 > 弱碎石踢 × 2。强碎石踢后要稍等一下再用弱的,否则对手飞得太高。③弱碎石踢 × N(MAX 状态)。

■东丈:(对手在角落)死亡龙卷风 > 黄金之踵 > 虎武踢。根据每个角色的区别,有的须在空中挨旋风。

■坂崎良:↓B > ↓C。一定要是↓下 B 的收招动作击中方可连↓C,类似的连击还有很多。

■金家藩:对手在角落并于空中挨了飞翔脚后可接任何招术,包括飞翔脚。

■陈国汉:B > ↓A > 大破坏投。同良一样,B 的收招动作击中对手(把对手打倒,在他快要起身前使用)。SS 版京的↓B > C 亦如此。

■蔡宝健:此人因方向转换而形成的技巧较多。在此不一一列举。①(对手在角落)↓C > 飞翔空袭斩(↓蓄↗B) > 斜下方向转换 × 3 > ↓C > 通魔蹴 > 凤凰脚。7HIT,对手必晕。②(对手在空中)飞翔空袭斩 × 4 > (在角落)飞翔空袭斩(↓蓄↗D) > 方向转换 × 3。扎完第 3HIT 后应尽快出第 4HIT,令蔡在落地前一瞬间扎到对手,第 5HIT 和第 6HIT 的间隔极短,第 7HIT 后对手气绝。若没晕可连凤凰脚,MAX 版只可扎 7HIT。③(对手在角落空中)飞翔空袭斩 > 前方向转换 > 斜上方向转换 > 下或斜下方向转换 > 弱.真龙卷旋风斩。这是唯一一套能将此超必杀技连进去的技巧。第一 HIT 最好能在较高处击中对手,有时也可连用两次斜上方向转换,第三 HIT 后要等蔡高过对手后再用第四 HIT。

■MARY:在对手起跳并略微离开地面时使用←↙↓↘→A/C,如此一来,她便浮在空中了,此时的下 B 不可防,在角落可形成无限连击。

■山崎龙二:↓C > 蛇拳取消 > ↓C > 蛇拳。

■八神:①对手在角落→A × 2 > 轻葵花 × 2 > 八稚女。第二段葵花应尽量晚输入,使其在收招动作中击中对手,对一些人物不成立。②对蔡专用,在角落,C > →A > 轻葵花 × 2 > 八稚女。此时葵花第二段无须停顿。但 C > →A 与→A × 2 是一样的。③屑风后,草雉京、麻宫、大蛇三人距八神最近,夏尔米略近,蔡最远,若是良的话必须用→C。④滑步准确说应是葵花取消,真正的输入方法是↓↙←A→,也就是说在出不了招时输入葵花,然后将摇杆拉前,使八神发出不出拳的葵花。另外,滑步也可以向后方移动。

99 逆向攻击

承德 SODOM

标准的逆向攻击——"踩肩膀"随着玩家反应能力的提高和经验的丰富已不再所向披靡了,深有感悟的笔者经理论 + 实践的潜心研究,总结出了许多令人防不胜防的逆向攻击。下面分人物奉献给大家。

■K':阴险的热动。此招具有很强的"穿透力",因此在对手倒地起身时,或是在己方空战得手且对手还在下落时使用可达成逆向。颇能检验玩家的"目测能力"。(最好别 100% 掌握,偶有几次失误或许会令对手更加地"无所适从")

乌鸦"逆"咬。就是用"乌鸦再咬"来逆向攻击。此招威力低,被防住还会遭反击,不宜常用。

■红丸:空中雷韧。跳至对手正上方,此时出脚不是逆向攻击(或不一定是),对手不易防范雷韧拳。(输入指令↓↙←A/ C,若用↓↘→发出了,那必非逆向)

■安迪:强裂破弹。对手个头小或处于蹲态时,掌握好距离使用即可。(得手后于着地硬直解除的第一时间出蹲 B,有时能连上,HIT 数摆着,我不会看错的)

逆.逆.幻影不知火。跳至对手前方输入↓↘→D 可使出逆.幻影不知火;跳至对手后方输入↓↙←D 就有机会"双重逆向"(后者对反应慢者不甚好用,第一式有奇效)

■坂崎良:雷神"逆"刹,掌握好距离十分关键,用 D 出才可达成。(此式较慢,但很容易得手)

■拉尔夫:急降下爆弹(熟练的话,以空中重拳挥空 CANCEL 再出更易得手)。

■莉安娜:V 字逆斩(以 V 字金锯逆向攻击,较难,须多加练习。提示:划到对手后方不一定就会逆向)

■水晶超射。下蹲重脚击倒对手 CANCEL 轻心灵传送(此时在对手后方)输入←↙↓↘→ × 2A/C,使出闪光水晶波,立即 CANCEL 为水晶超射,待对手起身后放出,此时背向对手,出现逆向判定。(一般对手见你在右方,都会拉←防御,但这恰恰错了)

■KING:惊异玫瑰(较实用)

■草雉京/草雉京 2:RED 踢(最难但极实用的技巧,绝对值得练习)。

■八神庵:跳起重拳。此招阴就阴在跳起时只需到对手头前,而重拳判定却发生在后方。对百合折很敏感的对手最惧此招。而且着地后又会落到对手前面,稍顿即攻击往往能阴到"有先见之明"的对手(此绝无贬义,能防住跳逆重拳,堪称高打)。

■杂碎:一切空中下冲的技巧均可逆向(同拉尔夫的"急降下爆弹");一切能从对手头顶飞过的必杀技(除飞行道具及空中凤凰脚)均可逆向(同安迪的"裂破弹")。仅发现热动能穿过倒地起身对手,也许还有。

■全员共通逆向攻击.改。对手在版边(不是近版边),跳起高位逆向攻击(务使着地后的招式连不上),(此时落至对手前方),用通常技灭之即可。

欢迎广大玩友进行"理论切磋",本人水平不高,但向不认输,谓之"死皮赖脸",玩家小心。



绘图:朱卫强

→↓↘格斗天书↓↘→

热斗96补遗(一)

提起GB热斗系列的NO.1,我想大家都会说是热斗96吧?的确这款游戏确实是太正了,它有街机上没有的隐藏角色和连续技,没有绝对可"矛"人的招数,差不多次次玩都可发现一些东西。唯一的缺点就是难度太低,就算是HARD的CPU也只有挨打的份。这点热斗饿狼做得比较好。至今虽然本人已有PC和PS,但还是热衷于96的对战之中。本人看杂志以前的96攻略,但发现遗漏甚多,加上本人在这款96上确实下了不少功夫,不过由于人物太多,所以只写上本人喜用的3个人的研究和其他角色遗漏的连续技。 (广东开平 关丹丹)

■草雉京:本人喜用他的原因不是因为他强,而是因为他的连续反。他的招式不是很实用,鬼烧(→↓↘B)很多时候只能打一下而不能打满2下,真正实用的招式就只有独乐屠(←↓↙A)、荒咬、毒咬(↓→B)、MAX大蛇雉。但草雉的连技确实也不少,也十分花哨,他有一招无限连击,(版边)蹲轻A>鹤摘(↓←B)>鹤摘(↓←B)……最后可连一个MAX大蛇雉或独乐屠,这招也可变化为(版边)蹲重B>七五式改(↓→重A)>独乐屠>鹤摘……这招不知为什么七十五式改之后是连不上鹤摘的,一定要加个独乐屠,但这个独乐屠要快,原因下面说明。还有一招,对手在左边版边:蹲轻A>蹲轻B>荒咬×3(↓→轻B>↓→B.A)>鹤摘(↓←B)>独乐屠(←↓↙A)>MAX大蛇雉。这招看似不可思议,但确实可连上,不过这里有个BUG,敌人在右边版边一开始的蹲轻A>轻B就会连不上荒咬,只能用蹲重B来代替。另外鹤摘后的独乐屠一定要快,不然就会打满两下把对手打翻而连不上后面的超杀;如果够快就会只是碰一下对手,对手又会浮空,这时就可接招了。多一些练习才能得心应手。用他和别人通信时一定要尽快蓄满气,这样待对手的招被挡后,就能第一时间以大杀伤的七五式改>独乐屠来反击,或者用毒咬×3也不错。MAX大蛇雉用来反击更是一流,对方无论出什么招都肯定被反。

■大门五郎:(待续)

你KO他了吗?⬇

—— 如何在莎木中打倒CHAI?



↗莎木一章的BOSS就是这个人,居然使用螳螂拳。从长相上可判断出他不是一个日本人,难道跟VF3里的小帅哥里昂有什么联系(笑)?此角色在游戏中就没办什么好事,可谓坏到极点了。

莎木这款游戏,一定要细细品味,反复打,反复研究,用高端监听监视器材(如可供广播电台使用的ZOMAX小喇叭和中央电视台使用的JVC铁壳监)欣赏那无比硬派的即时演算过场动画(想欣赏时应放入DISC3调出关键记录重新打过),怎能不获得有别其他作品的感动?

日刊《FAMI通》,有个小栏目是把进入"金殿堂"的游戏用一页的篇幅进行归纳(游戏研究所)。研究莎木时,题图总是被编辑们配上一幅由玩家选出的经典人物——心目中最佳登场角色。结果冠军被稻婶夺得;第三名是叉车工马克,人们认为,马克温厚、善良、质朴、勤劳的一面被刻划得极之到位,其人"弁当落地一幕令玩者哽咽";第四名则是"典型的八十年代不良少年"三桥五郎。第二名?天语可记不清了,大概是原崎望吧?她可是许多朋友心目中的偶像呢!以上便是深入玩游戏后才能把握的细节,可说是越品越有味。问题是,光看那些不费什么劲就能看到的画面就够了吗!?

请看左图,这厮在两处出现,一处是商店街游戏厅,再有就是篇末的集装箱码头。游戏厅一战被不少玩家认为是"没戏"、"打不过"(凉被气晕了?)。这里劝大家没事儿时勤练以下三招,→A,←→A,→←←A,全是腿技,特征是有效距离长且指令简单,实战时绝对不吃亏。如果顺便再将拳头练得硬一点的话,当然也要发挥一下墙壁的作用(机厅中全是墙壁,码头处则在吊车附近,可令CHAI在角落反复挨打直至倒地),则完全可以利索地将其KO,重点是要把握好己方的出招时机并与敌保持安全距离,应尽量在他出招时反击,以构成连续技。这个恶人将我们的SCHOOL BOY坑得可太惨了!若不是他吃掉船票,HAZUKI不至于天天早出晚归去码头打工;若不是他通风报信,蓝帝也不会开溜,害得凉还得去香港追杀之……因此,一定要将这厮KO。'U OK?

另据日刊DC杂志铃木裕口信,莎木2中将出现同画面50人的群殴械斗。其目的应在于测试—即完全发挥硬件的能力,给舆论以惊喜。

■减轻疲劳妙法

我已是毕业班的学生,百忙之中抽出两个小时给你们写信,实属难德(得)。在紧张的学习中,疲劳是难免的,相信众编辑也会有疲劳之时,我发现一些减轻疲劳的方法,希望能在杂志社推广并对众小编有所帮助。①眼睛疲劳时可以紧闭双眼数秒(可以PS读盘时间为准),然后张开,反复数次即可。②手腕疲劳时,不断抖动即可。③脖子酸痛时,可以像疯八神或追踪者一样向后用力仰起(注意不要磕坏后脑勺),然后低头静默数秒,反复几次即可。

河北承德市大桥区大佟沟 刘明

●自从我加入到电玩中来,从未见到过像投稿"梦模Ⅱ"记录那般"卑鄙、下流、无耻、可恶"的小人如此轻而易举地混入我们正直、高尚、纯洁、可爱的天师道场!依我们看他就是游戏界中的垃圾。大胆小天天,"事不目见耳闻,而臆断其有无,可乎"?

(哈尔滨市赵爽、严旭)

天语:读者对造假者一时气愤,言辞虽激烈但对事不对人(切勿咬文嚼字对号入座),不过这倒让编者想起了日本鬼子偷袭珍珠港后美国外长说的那句话(笑)。其实天某人早有话在先,做假者必遭世人耻笑!如果有谁投使用秘技后得到的成绩,那他怎能逃脱群众的法眼?我们哄他……成绩低些并不怕,但一定要保证真实度。原则上封神榜是"你敢来信我就敢登"。

●我来自大武汉。就像一个老烟枪半天不沾烟就想撞墙一样,玩"纵情跳跃"是我的生命。看到某期自称舞王的家伙,实在想吐!我舞遍了天下的无敌手,从不知输是啥滋味——全员爆机,最高345100分使用的是穿迷你裙的蔻梅特,级别为MIX。有记录,谁不信可来武汉东亭小区13栋找我。(丁枕)

次世代丛书新千年新春新书

为阎关族提供最好的精神食粮，责无旁贷！

4月初出版



GAME BOY 千年珍藏本
GB 读本第 3 弹

·98 年秋－2000 年 1 月新游戏介绍·《口袋妖怪》超人气大特辑·500 万大作《口袋妖怪金、银》攻略详解·十几部全新 GB 游戏攻略·全新 GB 秘技收录·口袋本 424 面·4 月 12 日全国发行·定价:18.00 元



都市流行·酷（春季版）
都市流行系列丛书第 3 弹

·国内唯一一本面向男性青少年的街头流行文化专辑·为你展示最炫、最酷的流行服饰、流行用品、流行文化·国际 16 开本，108 面全彩，5 月上旬出版·定价:19.80 元

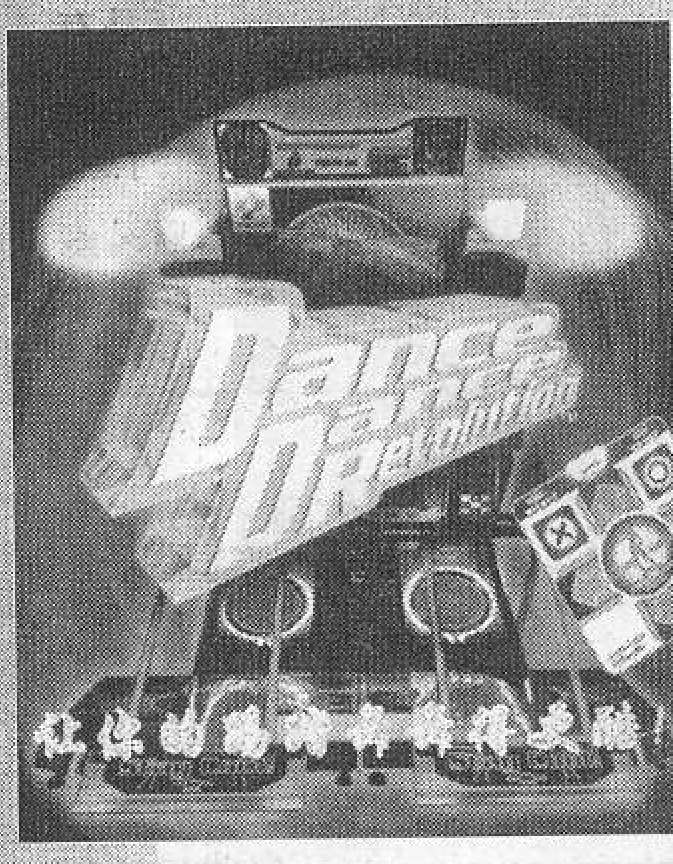


2000 年增刊
全新策划

·PS2 一炮冲天！索尼股价应声落地·北欧战神传、莎木、龙骑士传说三大强势小说攻略·卡普空的游戏王国·日本第四届游戏大奖公布·彩色招贴免费赠送·出版日期:5 月 12 日·定价:8.40 元

DDR 热潮节节升温再添烈火干柴

热爆劲舞 VCD 光碟



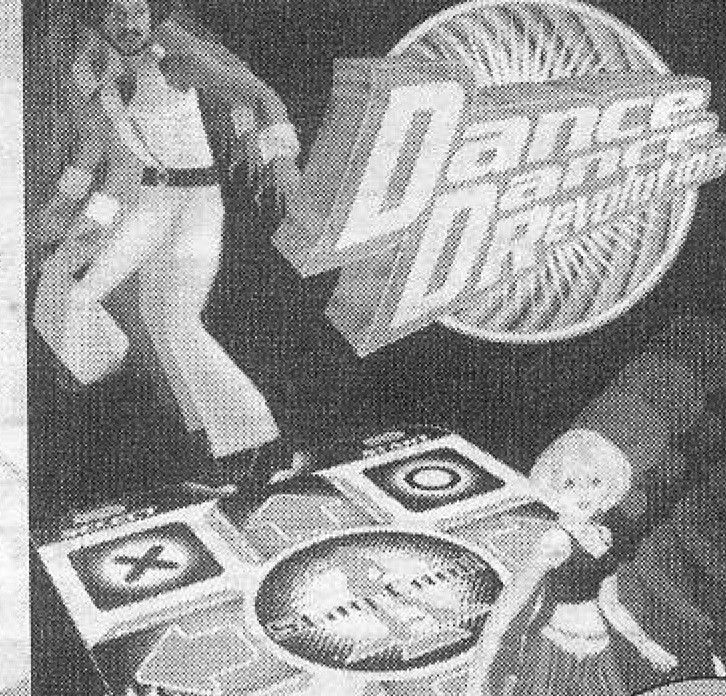
·DDR 日本大赛实况
·DDR 日本大赛花絮
·DDR 完全秘笈教学
·DDR 真人示范教学

热爆劲舞实战秘笈教学（已出版）

热烫
麻辣

在家健身自娱
游乐场出尽风头
全家人闻乐起舞
爹娘喜上眉梢

热爆劲舞完全足谱攻略本



惊喜价 28元

·邮购办法见第 40 页

千载难逢　东京游戏展双 CD 大饱眼福
一本万利　全彩画册等于书价岂非白送

赠品之一



东京游戏展全彩画册

130 面，进口铜版纸精印

赠品之二



东京游戏展双 VCD

真实再现游戏展盛况。

赠品之三



●收藏纪念之三
●口袋本 304 面

赠品之四



●收藏纪念之四
●口袋本 304 面



请记住 2000 年 5 月 25 日

赠品之五



●少量库存，赠完为止
●收藏纪念之一

邮购须知

①杂志将在收到汇款单两日内将书寄出。
②所有图书在赠书期间免收邮费。
③活动截止日期：2000 年 4 月 30 日
④别忘记在附言栏写明你所邮购的图书和赠品。
⑤如汇款两周后仍未收到图书，可来电查询。

汇款地址：北京 6129 信箱发行部（100061）

联系电话：(010)67152757

以下图书均价	每本 25 元
以上五种赠品	买一送一

游戏画集·街霸 3　另类游戏原画设定，画风独特。

创刊五周年纪念特辑　游戏史、杂志史不可不知。

MAGIC 地带　国内第一本动、漫、游专辑，得意之作。

都市流行·酷　唯一面向青少年的街头流行文化丛书。

走进星球大战　电影星球大战史·设定、剧照等。

游戏原画设定 2—6 册　顶尖游戏的设定一网打尽。

致歉：《三栖人》、《GB 特辑》（口袋本）、《94 合订本》、《96 合订下》、《98 合订上》、《99 合订本下》及《原画设定》（一）已无货，请勿汇款邮购。

①凡一次性邮购下列图书满 40 元的读者，可任选以下一种赠品：

A、《收藏纪念》之三（浪客剑心）
B、《收藏纪念》之四（GB 秘技全书）
C、东京游戏展画册＋双 VCD 光盘一套
D、《收藏纪念》之一（游戏机硬件百科）

②凡购以下图书任一种者，可获赠《东京游戏展》全彩画册一本（不含双 VCD 光盘）。

99 秘技宝典（上、下册）	32 元
秘技宝典（修订本）	17 元
都市流行·酷（秋季版）	19.80 元
99 上半年合订本	28 元
绝对 GAME BOY 读本（口袋本）	14 元
（新）GAME BOY 千年珍藏本（口袋本）	18 元
（新）都市流行·酷（春季版）	19.80 元
（新）DDR 光盘（附实战秘笈教学图册）	28 元

2000 年以前各期杂志及 2000 年第 2 期杂志全部售完。现有 2000 年第 1、3、4、5 期杂志及《增刊》，每本 8.40 元。欢迎邮购，邮费免取。

乱舞势力之 街头档案001

也许"乱舞势力"的特别版真的要退隐江湖了，无论如何装扮似乎都无法达到玩家心目中众英雄（雌）的完美形象，所以暂时让这些缱绻在势力中的乱舞人物休息一下，有朝一日他（她）们将自己形象"完善"得能够不再令大家的眼睛"污染"，不再成为大家的"呕像"时再挥师《电软》，风云再起（他们可不是东方不败哦）。

本期起新开设的"街头档案"，主要"播放"同样来自SNK格斗游戏中的很特别甚至很搞笑的镜头，希望大家能够在格斗的"血雨腥风"中Relax一下，放松自己的心情，再次体会这股势力的新乱舞Taste（另外读者在游戏时如果有类似此档案中的镜头，不妨找个相机拍下来后寄给我，我这儿先说谢了。）！

——SHADOW PHOENIX

无影腿与交叉防御

↓不知草雉京与椎拳崇在搞什么？难道崇防御的是京类似"剑气"的"腿气"吗？



霸王餐的结果

↓草雉在将刚从"兰亭"跑出的吃霸王餐的特瑞和K'臭揍一顿。



奔向"爱"的怀抱

↓八神疯狂地向陈可汉跑去，陈要八神尝尝与铁锤同抱的味道？



钱，钱，钱，到底在哪里？

→MAXIMA和莉安娜在找遗落在地上的钱，而坂崎良是在后悔得捂面而泣吗？



K'的真正职业

←特瑞十分享受地躺在地上让按摩师K'完成他的工作，他一定感觉很爽。



捣乱者，给我打！

↓KING在一旁似乎在命令罗伯特攻击红丸，是红丸在咖啡厅捣乱了吧！



青春交响曲

↓正值血气方刚的K'和金勋像跳舞般地"歌颂"青春。



一起回家喝茶吧！

↓舞和安迪正在叫蔡宝健，"走，一起回家喝茶吧！"（为什么叫的不是我S·P，哼，叫也不去！）





武装飞鸟2 GUNBIRD 2

DC 厂商：CAPCOM　类型：STG
媒体：GD-ROM　对应震动包　发售日：2000年春

彩京华丽射击之梦在你的Dream Cast上再圆!!

由于故事情节分歧及多重结局的设计，再加上其中经过反复审慎考虑的丰富要素，因此使得此款“武装飞鸟2”能够得到大家的喜爱。接下来便要为您再次地介绍这个由DC版所独创的人物，那就是来自CAPCOM的另一款格斗作品《恶魔战士》中的人气女战士——莫莉卡，充满了魅惑感觉和不可思议力量的她，你是万万不能错过的。



→咦…你看你看…那就是莫莉卡。赶快用她来过关吧！

莫莉卡也来射击啦！

←莫莉卡的形象在故事中的展示画面被重新制作设定了哦！



能使用横向·纵向画面来玩





↑→除了可以选择和街机版相同的纵向画面之外，也可以采用横向画面来玩游戏！要好好地考虑，选择自己喜欢的方式来玩哦！

街机版中的隐藏人物

DC版的“武装飞鸟2”的游戏中，设计了玩家们从一开始便可以操纵街机版里的隐藏人物～“阿依”。可使用他独特且庞大的密集弹和蓄积攻击来击退敌人。



→你看：就是像这个样子一开始时就可以选择阿依这位壮汉。





→……密集弹。只有阿依才有办法发动如此魄力的攻击法……。

←一边掌控弹道，一边继续击退无数迎面扑袭而来的敌人。





↑→潜入头目的攻击之中，发动蓄积攻击，把敌人制服。



运用充满整个画面的玫瑰将敌人一扫而光！

登场人物的相互交谈也非常有趣哦！

一提到“武装飞鸟”这个系列，自然就会联想到在游戏中那令人感到熟悉的舞台上所展开的故事展示画面。由于莫莉卡的登场，所以其中的对话量也会随着大幅地增加。而且如果在2个人同时玩时，人物们也会开始互相交谈，也许能够见到登场人物们欢笑、流泪等所有的画面！？现在就为您稍稍透露一些吧！



←总感觉阿尔卡特的表情好像对阿依的所作所为很不屑的样子。



→同样是吸血鬼的阿尔卡特与莫莉卡之间有什么特殊关系呢？



→边仰仗着在接关时显示的建议，边试着来看看所有的展示画面吧！



→阿尔卡特与阿依的密集弹在同时间内一起发动！确实地将那些小喽罗解决掉！……感觉好残忍。

秉持互助合作的精神！



↑→2人共同合作努力脱离险境，以通过所有的关卡为目标向前迈进。

也有许多深受玩家喜爱的人物插画哦！

在DC版游戏中还新追加了“画廊”模式，里面可看见各个登场人物的插画及设定资料。而且还可以尽情地窥视开发时的内幕（！？）等各式各样的设定资料及插画。除此之外，如果玩家连上“武装飞鸟2”的网页，好像还可以下载许多的插画哦！“武装飞鸟”迷们可要密切注意啦！



→如果选择这项文字的话，便能看到各式各样的插画哦！





请尽情享用！

←无论放大或缩小都自由自在。玩家可要钜细靡遗地浏览插画。

也满载着各种设定资料！



插画数量很多！



↑也可以看到与女皇海盗有关的资料。

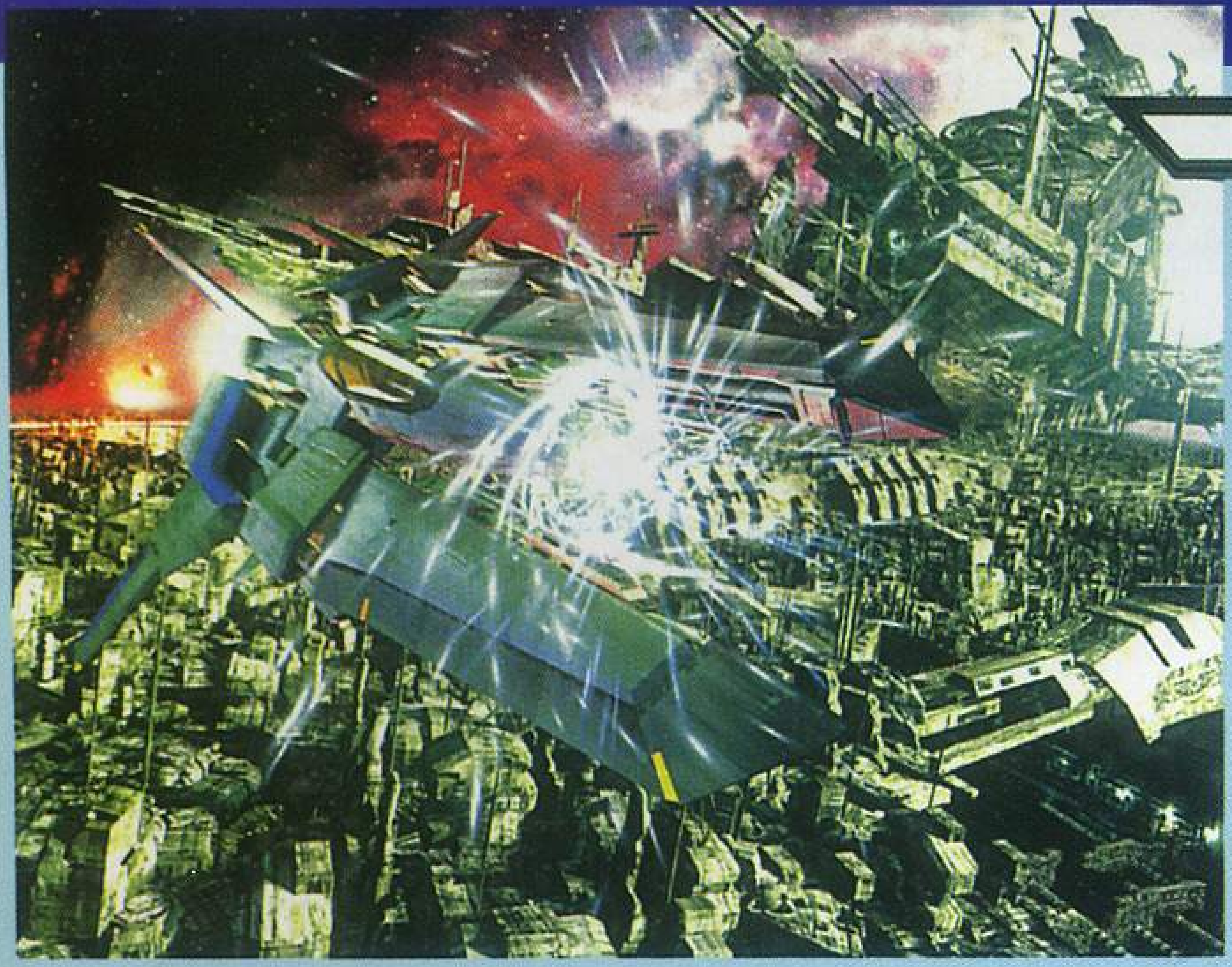
↑对于小配角们的设定也一视同仁，都要仔细浏览。

可以连接网络！



↑→从网络接续画面连上“武装飞鸟2”的首页！把其中具有特殊风味的插画全部下载到自己的电脑！





GRADIUS III AND IV 復活の神話

太空战斗机III&IV

～复活的神话～

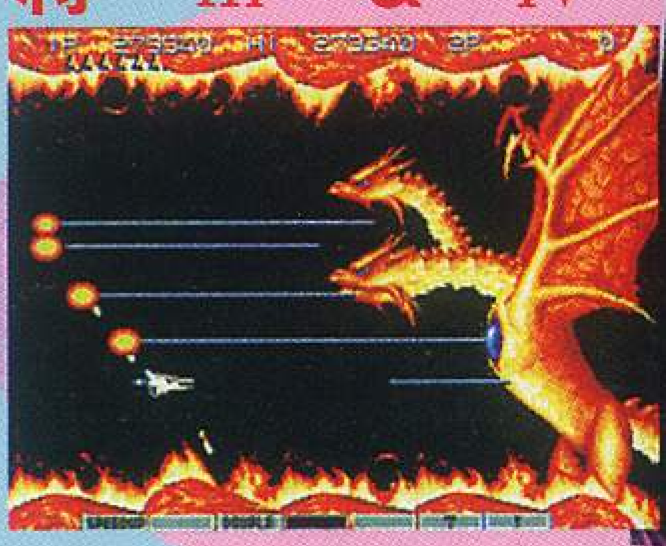
PS2	厂商：KONAMI　类型：STG
	媒体：未定　发售日：2000年春

射击游戏经典名作“太空战斗机”系列 “III”&“IV”终于在PlayStation2上复活了！

“太空战斗机”是款1985年的街机作品，曾让广大喜爱射击游戏的玩家们为之疯狂。后来，游戏还继承第一代中崭新的POWER UP系统、充满近未来感觉的角色设计、变化多端的舞台等独特风格，进而系列化并陆续推出新作。

而此次PS2所推出的“太空战斗机III&IV合辑”是一部收录了其系列第“III”&“IV”代的作品。玩家们除了可将这两款街机游戏带回家中之外，同时还可以看到专为家用市场所设计的原创要素。游戏追加了舞台选择、音乐测试、头目对战等新模式。同时初次玩的玩家也能自由地调整难易度。此外，玩家们还可以连上网络进行纪录的排名。

将“III”&“IV”完全收录进来！





↑→为了守护惑星GRADIUS而利用超时空战士“比克派普”来作战。

追加新制作的CG动画画面

PlayStation2版

本游戏中还收录了原创动画，在此动画中玩家可感受到太空战斗机果敢地向生化细菌挑战时，充满速度感的魅力画面。

太空战斗机III





太空战斗机IV



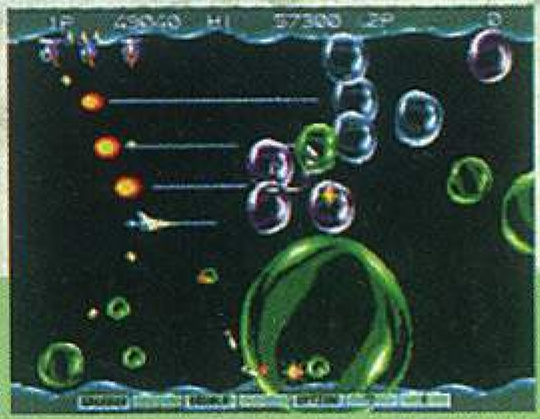
太空战斗机III

～由传说变为神话～

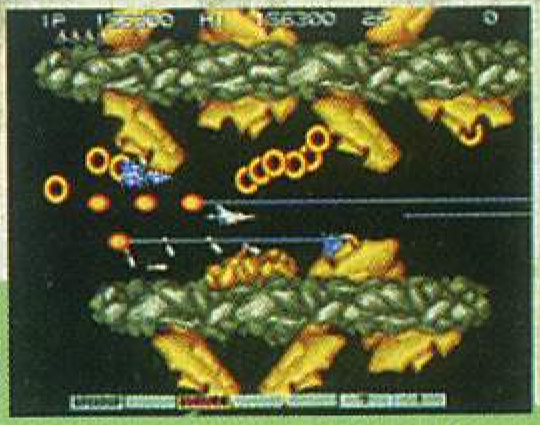
89年于街机中登场，主要采用“II”代所使用的系统。玩家可于四种不同的武器中自由选择，同时还追加了可自由组合的“编辑”要素。说到这款游戏时一定要提到的便是游戏的难度超高。尤其是中盘以后，游戏的难度有如鬼魅般，这也使热衷射击游戏的玩家争相挑战，而这回还追加了适合初学者玩的“初学者模式”，放心去玩吧！



←第一面的沙漠舞台，从沙石中会飞出龙来攻击。

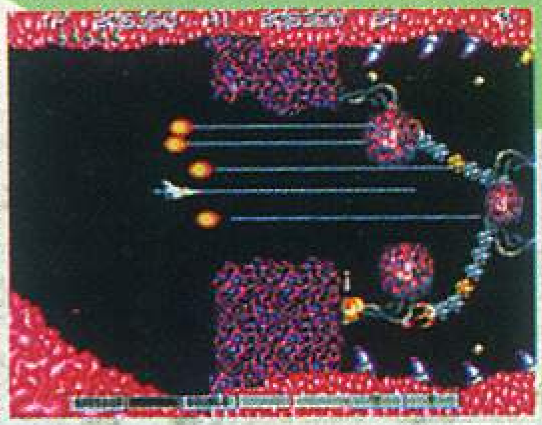


←第二面的泡泡舞台，射击后会不断的分裂。



←第五面的爱舞台，小心摩艾雕像口中吐出的圈圈。

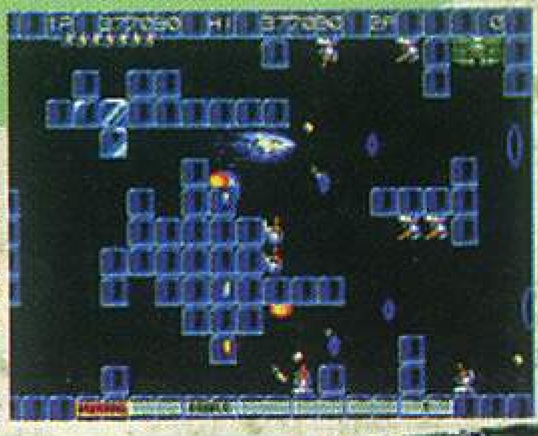
变化丰富的舞台与各种阻挡玩家前进的机关



→第六面的细胞舞台，复活的细胞壁为障碍。



→第八面的植物舞台，要小心它们的触手。

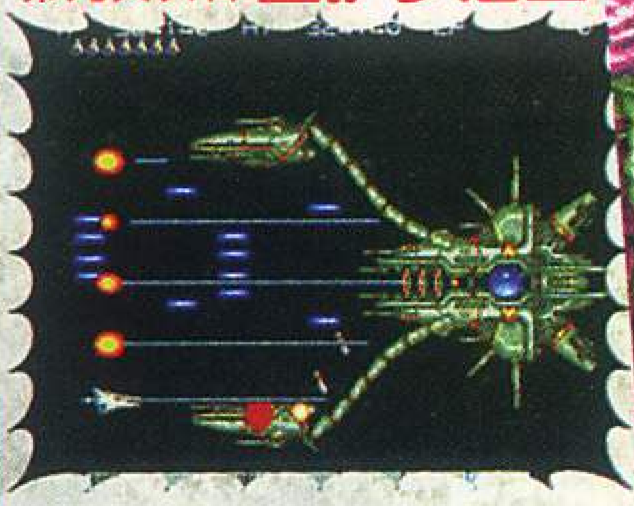


→第九面的水晶舞台，炮击也会激烈地增加。

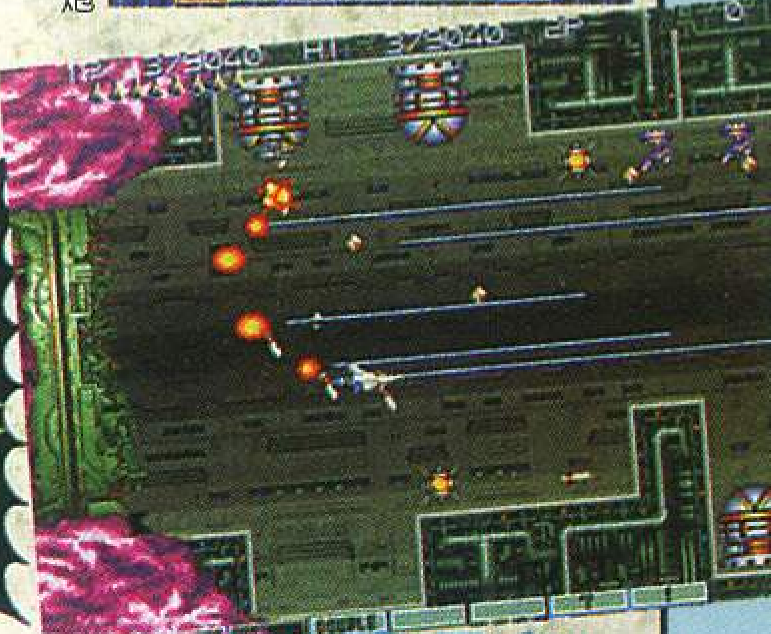
STORY

在深度无尽黑暗的彼方，一重又一重不断重叠的暗黑银河中，由这个未知的领域里所诞生的一个神秘破坏神又再度开始活动了……黑暗·势力——巴克迪里安为了达成自己的野望而发动了最后的攻击。黑暗·势力利用拥有我们所绝对无法想象的強大力量之能源将全宇宙包围起来，进行残酷的破坏与无限的杀戮。在侵略的影响下，GRADIUS周围的惑星一个接着一个的被吞噬。现在，GRADIUS本星也即将溶入这股黑暗·势力的魔手。GRADIUS联邦政府为了对抗这股威胁，而发动GRADIUS全军组成一大防卫网络展开总攻击。然而，在这能力強大无边的黑暗·势力前，即便有必死的防卫网也难逃被击落的命运。因此超时空战士比克派普再度出击了，为了全宇宙的未来及命运而出发……

第九关头目 **里萨多寇亚**



↑第九面的头目拥有两只触手，他会一边上下移动一边利用激光攻击。



突破敌军要塞！

太空战斗机IV

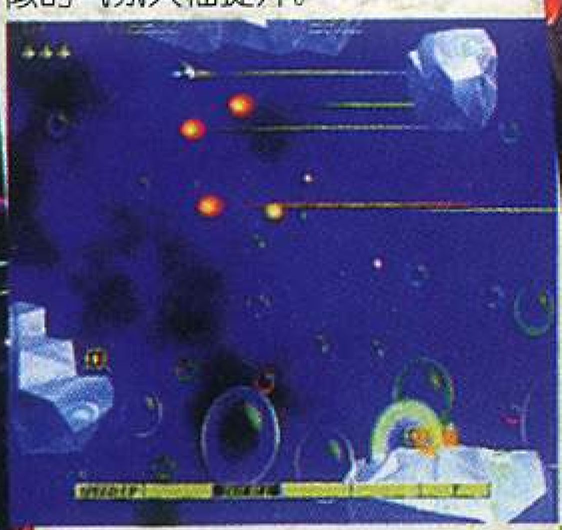
～复　活～

在“III”推出后经过十年岁月的1999年，系列最新作“IV”终于在街机的市场上推出了。其能力提升的系统继承了“II”代的特色，同时还追加两种新的武器，玩家可在多达六种的武器中自由的选择。与“III”代比起来，在基板的性能大幅提升下，除了游戏画面、展示动画、舞台的设计都大幅地进化。同时还尝试了几何波纹一般变化的头目、上下波动地形的舞台等设计。

巴克迪里安再度登场



←↓→画面更加地精致美丽，幻想似的气氛大幅提升。







更加的美丽！

更加的刺激！



STORY

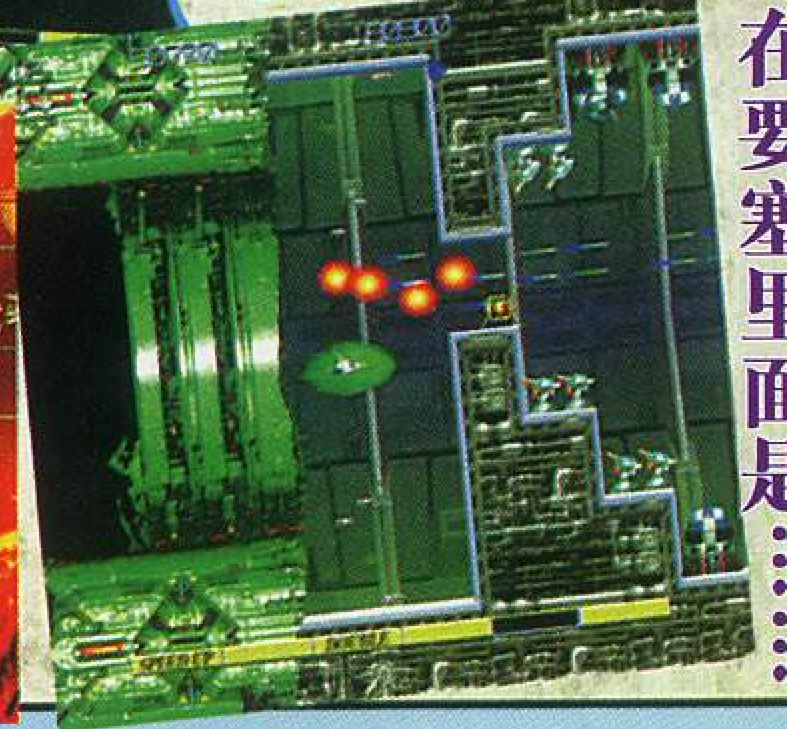
过去的历史在人们的记忆中已经逐渐淡忘，破坏惑星“巴克迪里安”已经成为被人们所遗忘的名词，而惑星GRADIUS也已经重建成为一个和平的世界。然而恶梦再度降临，在突如其来的压倒性战力面前，GRADIUS的防卫网即将被攻破……就在这千钧一发之时，一台白色的战机缓缓出现于GRADIUS的上空。



↑头目的攻击也更加地激烈，在来到最后舞台前头目会陆续登场，全员登台。

→漂浮在岩浆上的地面，流畅地上下滑动。当然啦，自机若撞击此地面就会毁坏。





在要塞里面是……

大墙画廊 彩版vol.40

北京的春天，室外有时热得令你仿若处于炎夏，而停了暖气的屋里却冷得我鼻涕横流（当然没那么夸张，谁叫我不穿羽绒服）。今年北京频繁的肆虐风沙又一次证明人类对环境的“摧残”，这就是所谓自然对人类的惩罚吧！珍惜大自然付予你们的一切吧！

S：不知大家有没有听说过“TTTT”这种药，据说吃了后保准你连自己最大的秘密都说出来，有时我真想拥有它，让某人吃了……呵呵！

P：看，SHADOW又拽了，不就是《东京攻略》中那所谓的“Till They Tell The Ture”药吗？FBI真有这种药吗？如果让主编吃了……（开玩笑，别扣我钱啊！）

——廊主SHADOW&PHOENIX

（注：凡投计算机稿请务必将之转为CMYK模式，否则色彩方面会……）



《八神》 上海 邹子煜

S：现在一看到红色的整画面就想到今年一期封面。

P：颜色令人看了好兴奋啊（兴奋剂？）！

（廊P：★★★）



《京&庵》 上海 范晓艳

S：简洁但不失创意，只是稿子太脏了。

P：都是红眼睛，兔子？红眼病？

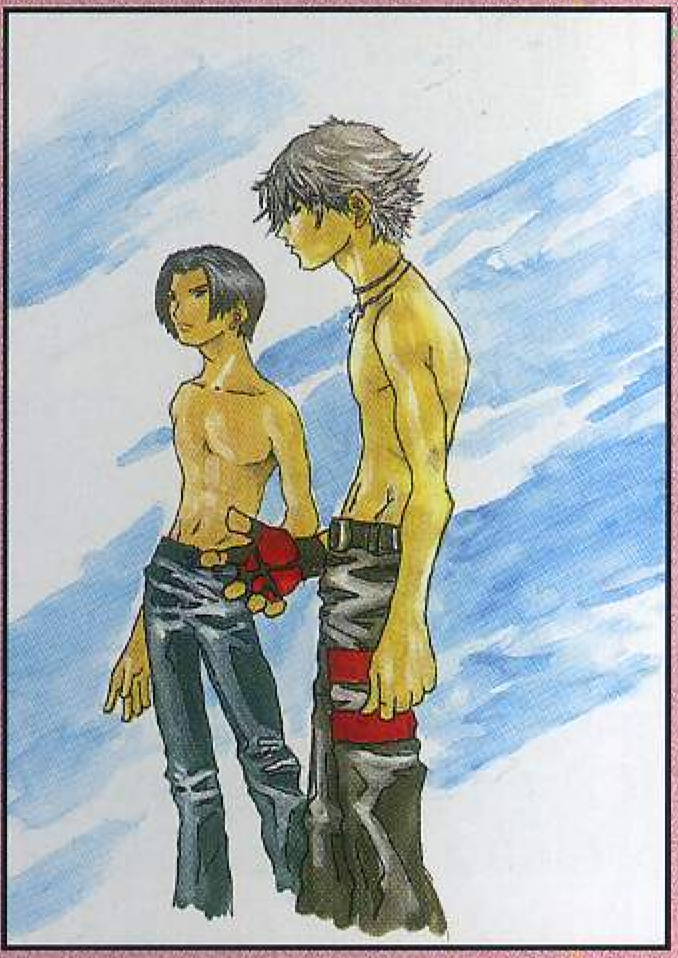
（廊P：★★★）



《真人快打》（计） 北京 凌云社

S：好久没人画这个体裁了，好怀念。

P：不由想到电影版（《魔宫帝国》）是否要拍第三集呢？ （廊P：★★★）



《两个玩火的少年-K' and 京》 天津 NICOLE

S：名字是取材于达明的“十个救火的少年”吗？

P：玩火难道一定要赤裸上身吗？

（廊P：★★½）

赏

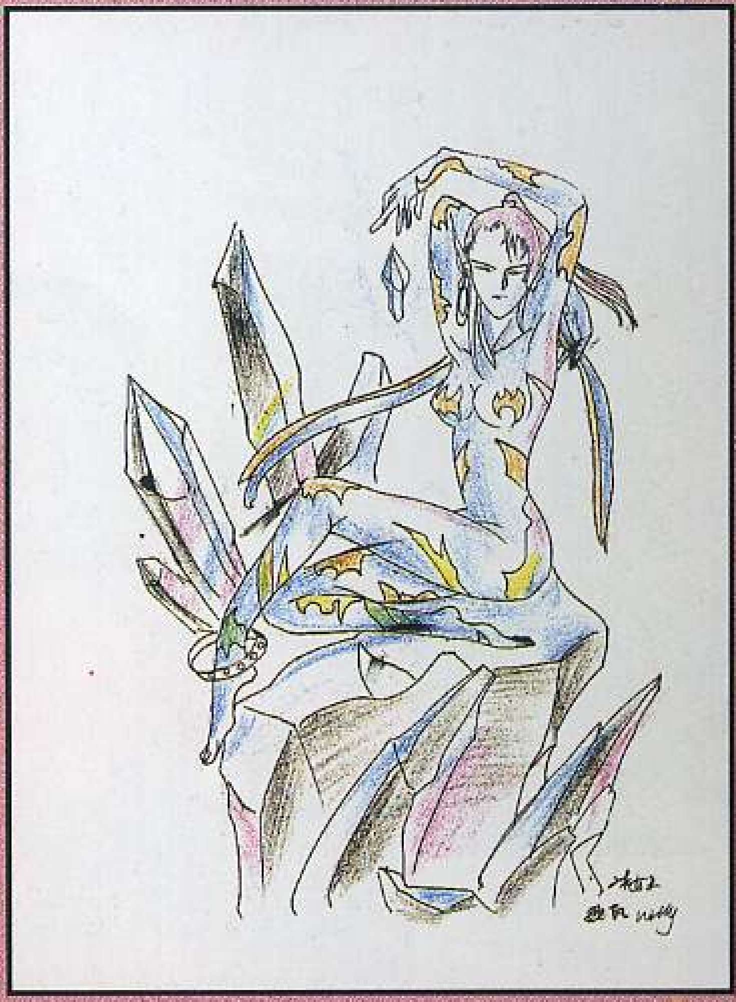


《永远的赵灵儿》（计） 武汉 马骏

S：看来你一定是仙剑的大FANS了，暗恋赵灵儿吧！

P：仿佛在仙境中一般，难道她又升仙了（为什么要说又）？

（廊P：★★★★）



《冰女王》 都江堰 刘佳妮

S：女王的身上有些脏啊，到哪儿耍去了！

P：画得再认真一下就更好了。

（廊P：★★★）



《千年汇战》（计） 天津 彭辉

S：似乎KOF中的人物都十分喜欢火？

P：画上全是新人，为何少了包和全勋，多了个拉尔夫。

（廊P：★★★）

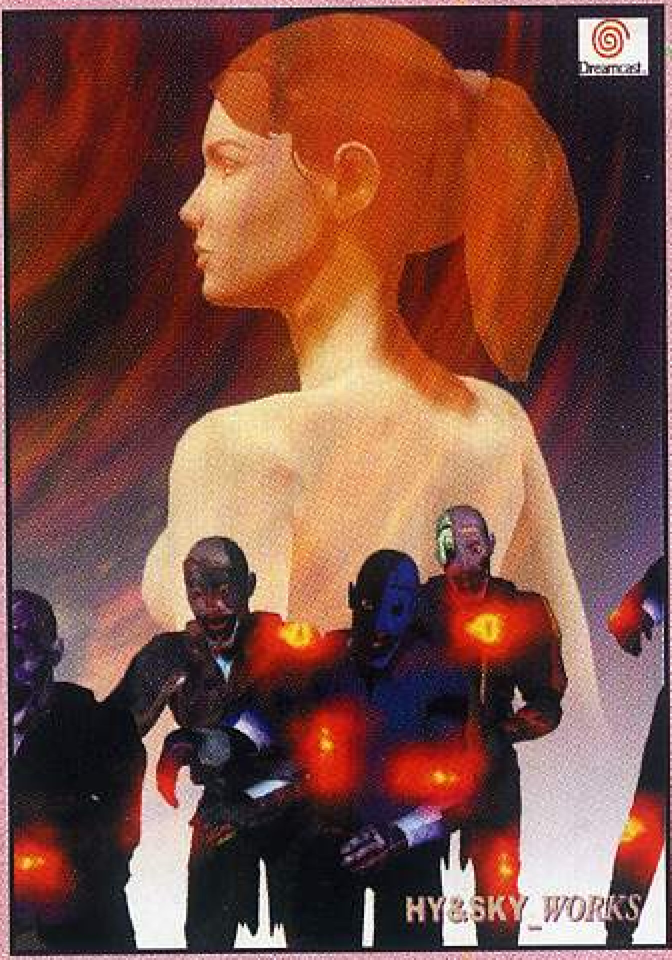


《炼狱之争》 天津 高光辉

S: 这炼狱是大蛇所栖息的地方吗?

P: 感觉好象蝙蝠的火球VS火球的九头蛇。

(廊P: ★★½)



《生化危机》(计) 北京 HY&SKY-works

S: 据说DC版的BH--CODE:Veronica是该系列中最好的，是吗?

P: 你们五次S级穿版得到所有的隐藏物品，厉害! (廊P: ★★★)



《穿和服の玛丽》 福建漳平 龙华

S: 你起的名字是"中插"，不会是版面安排要求吧!

P: 玛丽穿上和服还真似模似样呀。

(廊P: ★★½)



《最终幻想8--决斗》 南宁 曾远锋

S: 枪刃的柄部画得有些失败啊!

P: 乍看上去斯考尔好象剑心哦。

(廊P: ★★★)

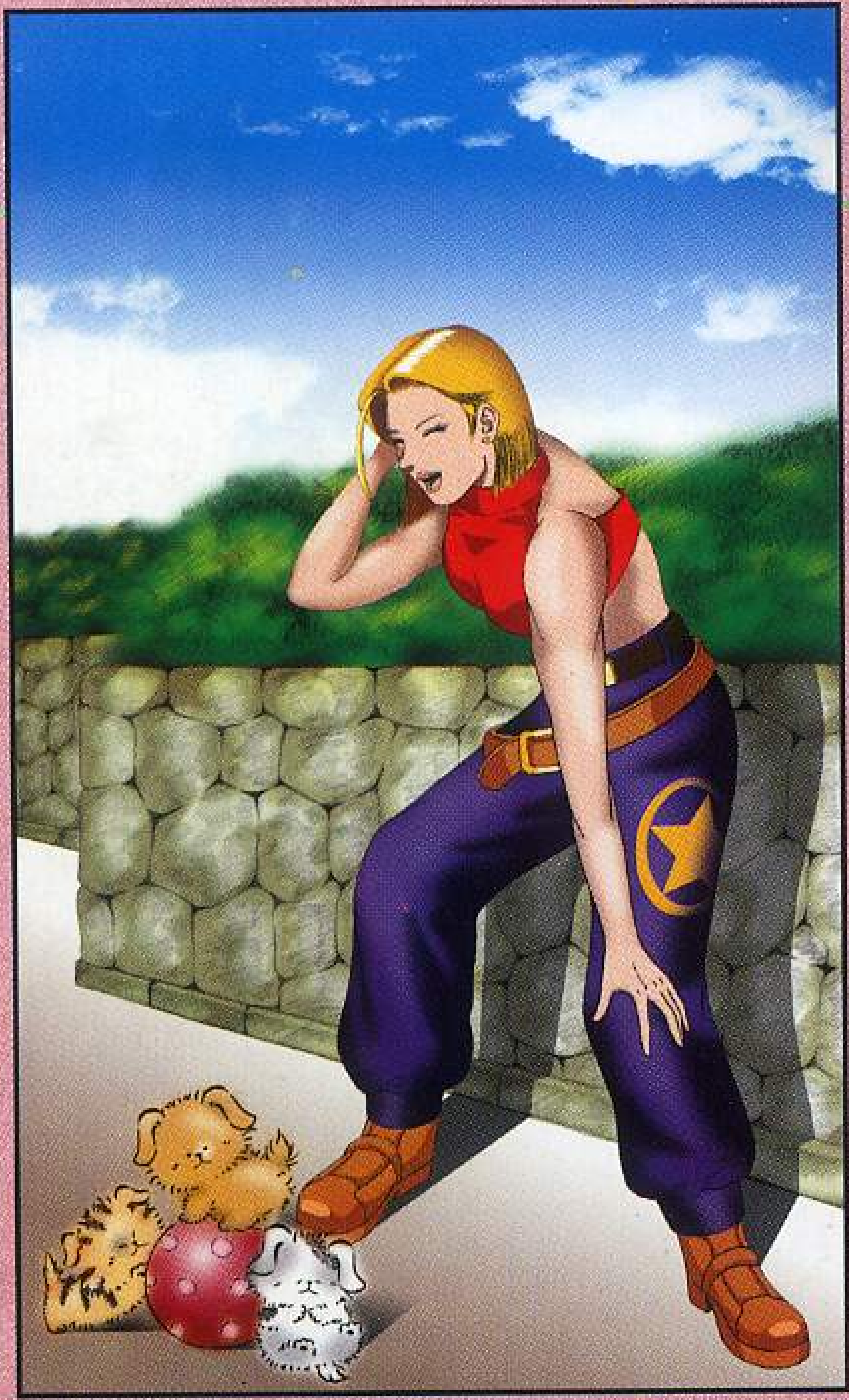


《无题》(计) 北京 周恩至

S: 她是谁? 《魂之利刃》中的角色吗?

P: 看上去水好清，我也想在这其中遨游。

(廊P: ★★★½)



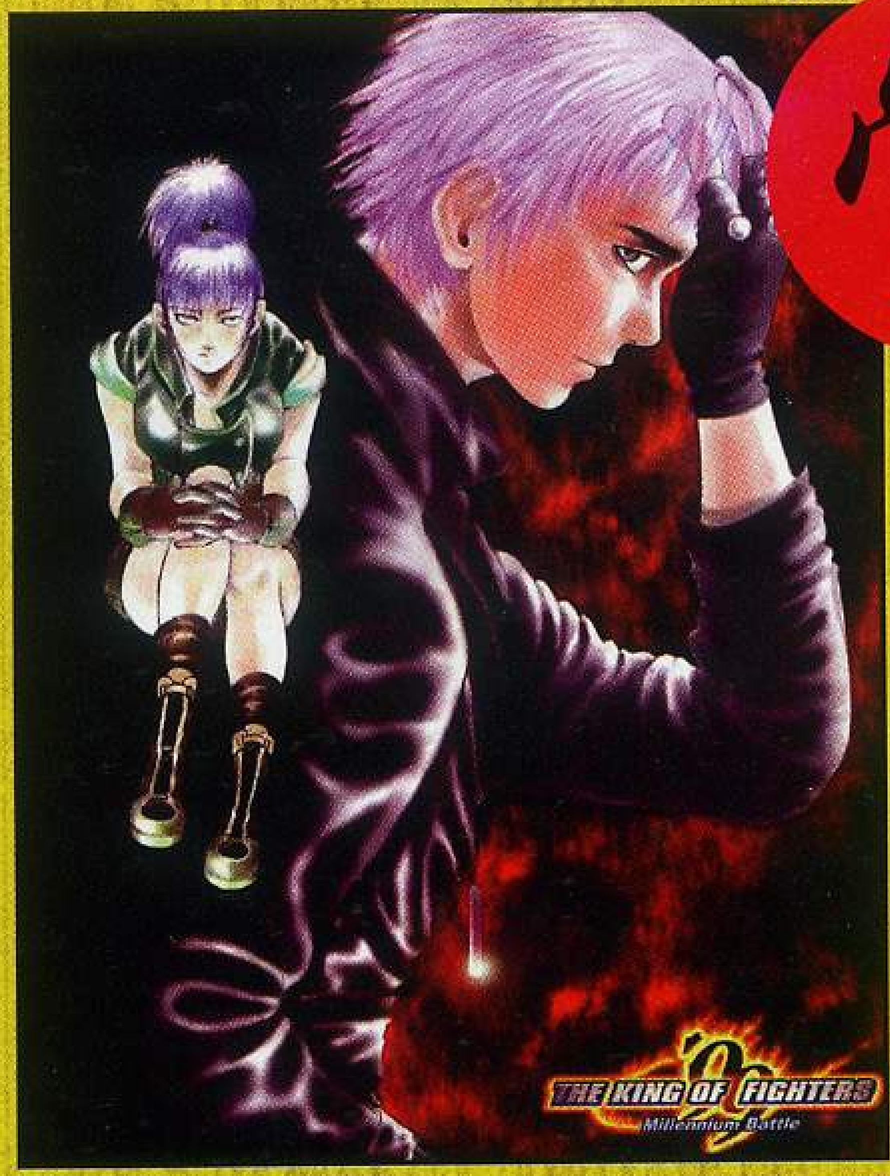
《KOF·MARY》(计) 哈尔滨 任众

S: 3月初你来北京了吗? 感情问题解决了吗?

P: 玛丽真的那么喜欢狗啊，开个宠物SHOP吧!

(廊P: ★★★★)

赏



《格斗之王99之K'》(计) 陕西 张健

S: 你的K'比起莉安娜都漂亮哦!

P: 好象银色和紫色是COOL的象征颜色。

(廊P: ★★★★)


《电子游戏软件》
2000年5月


【Weiβ kreuz】
白色猎人
Aya,Yoji,Omi,Ken

号称世纪末最华丽的RPG作品



THE LEGEND OF DRAGOON
レジェンドオブドラグーン

© 1999 Sony Computer Entertainment Inc. TM

机种	Play Station
类型	RPG
媒体	CD-ROM 4枚组
厂商	SCE
发售日	1999.12.3
价格	6800日元

龙骑士传说

去年底曾在PS上引起轰动的RPG巨作《龙骑士传说》虽然后劲不強，但其绚丽的CG画面（特别是那令人血脉贲张的开场动画）确实令人难以忘怀，尽管被今年初的《放浪冒险谭》比了下去，但不失为一部优秀作品。















四大天王（龙？）灿烂辉煌



白银龙骑士

莎娜

拥有坚强意志和优秀品格的女英雄。随着故事的发展，她不停地被命运无情地捉弄着。

赤眼龙骑士

达特

为探求黑之魔物展开旅行，为了龙的觉醒卷入这无尽的纷争之中。

碧绿龙骑士

拉沃

塞露迪第一骑士团的团长，世袭皇族血统的力量型强悍男子。

暗黑龙骑士

露茜

对故事发展有重要影响作用的女英雄，有引领达特那只赤眼龙的作用。

快打旋风 复仇

发售日：2000.3.30

曾经在FC与SFC时代颇受玩家欢迎的CAPCOM招牌动作游戏《快打旋风》在SS上登场的消息大家在年初就知道了吧，可究竟它是否已经出了呢？本人表示怀疑，不知道这被称为土星最后的光环能否真的令SATURN绽放一下它的余辉呢？

振臂逃跑的人们!!



←《快打旋风》中的主人公角色BOSS角色，喽罗角色均有登场，场地仍是熟悉的地铁都市。

熟悉的城市现在是否依然如故呢!?



←冠蒂在享受什么呢？其实他是被打倒在地。

↓胜利的样子象是在耍酷哦！

特報 SPECIAL REPORT!!

此次为格斗对战！

SS

厂商：CAPCOM
类型：3D-FTG
媒体：CD-ROM
对应4M扩张RAM卡

历来以动作过关标榜的《快打旋风》此次为何不延续它的“丰功伟绩”（继续2D动作之旅），而去来个3D格斗，并给已在业界宣布“退出”的土星制作呢？是要令土星有个光辉的终结吗？

碎骨神功！举世无双!!



↑居然可以捡拾地上的武器进行攻击，哈格市长好拽啊！



↑操作系统方面，有轻、重拳、腿四个键和侧移，捡拾道具及特殊键。操作并不复杂。



谜之美女出现了!?

↑姿势很像好莱坞女星玛丽莲梦露的经典动作的“美女”，WHO？

F.F.R.—土星最后的饰物!!!!

玩具总动员 特别版之 不败的美丽—CG



越来越多制作超级华丽的CG随着游戏主机机能的不断強化而日臻绮丽，它们像电影一般的画面以及令人瞠目结舌的效果，美轮美奂的模样一直令我们赞叹不已。这次给大家展示的是去年12月SNK公司在PS上发行的作品《修道院之谜》中的一些画面。该游戏以中世纪英国的一座修道院为舞台，有了浓重世界观的异色RPG，其中开篇的CG MOVIE令你看过之后也会由衷地竖起大拇指。容量超大的4张CD中更是充斥许多各异的优秀CG作品。

担任游戏MOVIE制作中的3D部分的渡边伸欢先生说："最难的当然是角色的造型了，真实究竟是以什么为标准的呢？总有一种创世之神的感觉……"

不多说了，关于CG技术还是待由在《科普园地》中慢慢"探索"吧！

——SHADOW PHOENIX

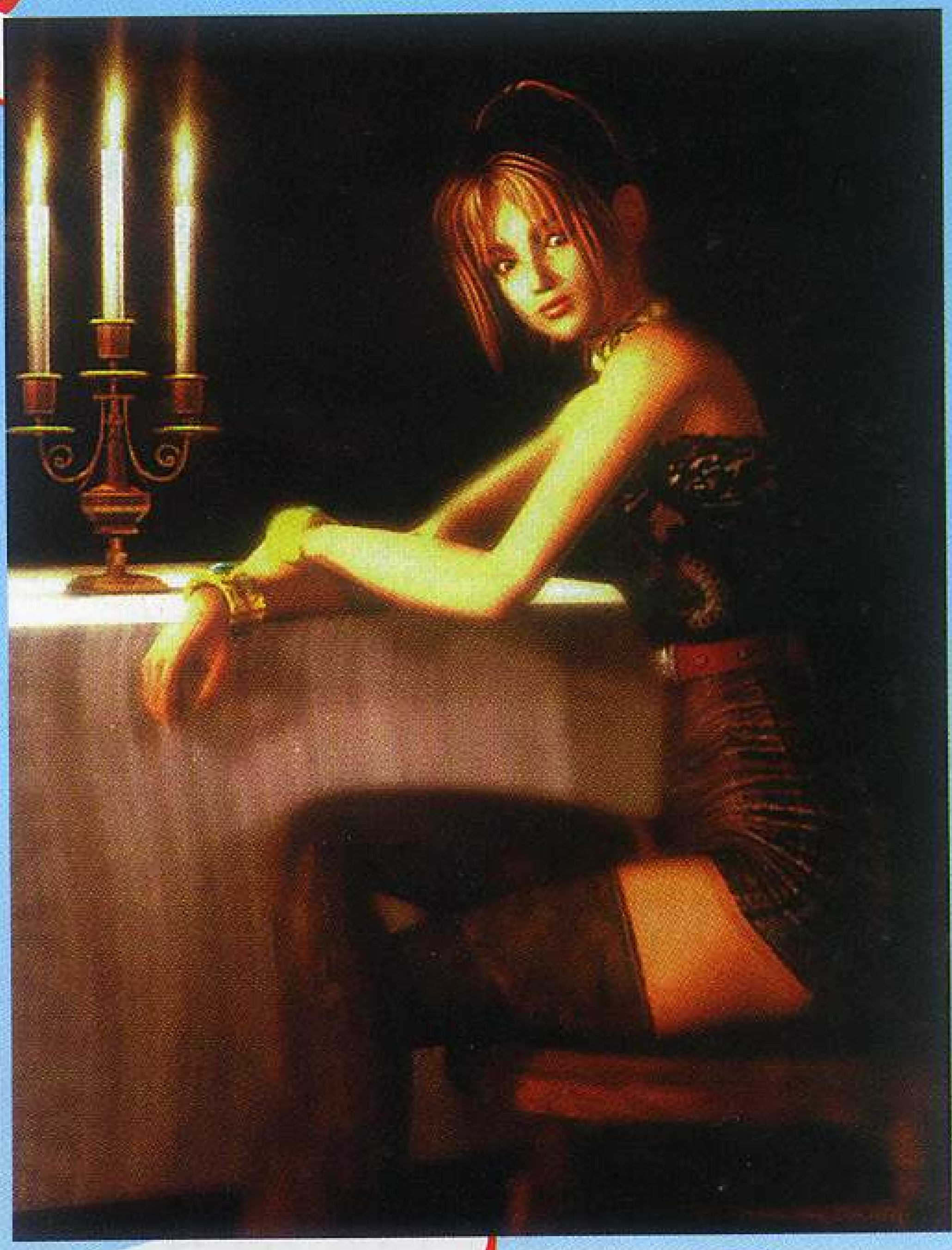
TOOLS & MATERIALS

自作的原创DOS/V机器
（奔腾Ⅲ/700MHz-Dual.512MB）
Windows NT 4.0工作站
SOFTIMAGE 3D 3.8 Extreme
After Effects 3.1 Pro
Photoshop 4.0 J
图形素材：ELSA Grolia 2
非线性视频素材：PERCEPTION PVR

↓此为宣传用海报使用的CG，用静止画面加上动画技术合成而成的极具现实感的作品。

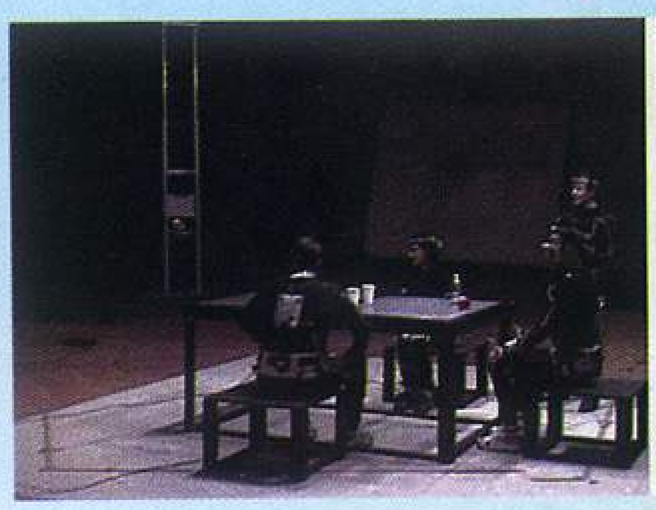


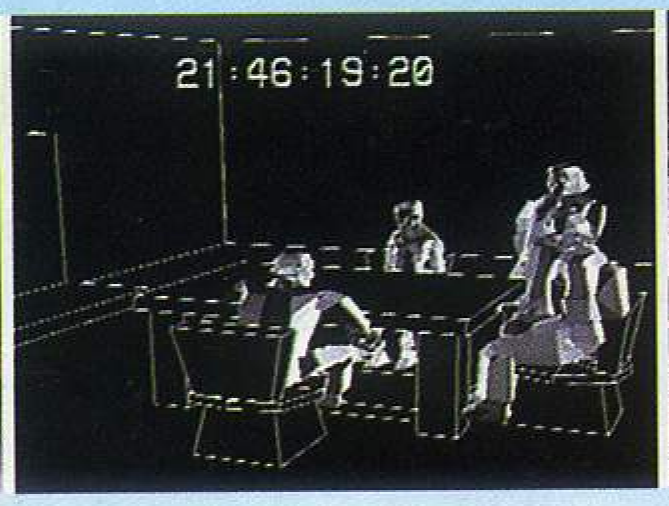
↓同样是宣传用海报使用的CG，其中双腕的感觉很具真人感。





↑以女主角的头像为图案的PS版软件包装。头发的表现及嘴唇的质感颇受好评，有兴趣的朋友可去负责开发的SACNOTH的网页看看（http://www.sacnoth.co.jp）。







↑这是游戏中的一幕的简单制作过程。所谓的"剧院系统"从最左边的人物摹取"素材"，加之进行电脑以及其他设备的同期制作，从而读取其中各种数据后进行动画本材设定，最后加入背景，效果等元素成为最右边图片中的"景象"。





DRAGON
北京德金软件技术有限责任公司荣誉出品
梦幻舞步
特别提示
依据所赠舞蹈学习光碟，踏准舞毯游戏指示箭头，很快，你将学会一种全新的、时尚的舞蹈—德金梦幻舞步。在迪厅中，你将成为众人注目的亮点。
跳舞毯
Dance Pad
地址：北京海淀区白石桥路3号友谊宾馆万隆物业207室
电子信箱：bjdragon@public.bta.net.cn
销售热线：(86-10)80211561 65924109
传真：(86-10)80211593 65924109
Room207,Youyi Hotel Wanlong Assets Management,No.3Bai shi qiao Road, Haidian District,Beijing city
E-mail :bjdragon@public.bta.net.cn
sell hot line:(86-10)80211561 65924109
fax:(86-10)80211593 65924109
电视直插
AV输出
立体音效
舞蹈设计·北京歌舞曲艺艺术中心
音源制作·北京德金软件技术有限责任公司
软件开发·北京德金软件技术有限责任公司
音乐著作权·由中国音乐著作权协会提供
北京德金软件公司版权所有·翻版必究
北京瑞美泰科电子有限公司总经销
Dance designed by:BEIJING SONG & DANCE,Quyi and Arts center
Music produced by:BEIJING DRAGON SOFTWARE CO.LTD
Software developed:BEIJING DRAGON SOFTWARE CO.LTD
China music Copyright Association
All copyrights reserved.It can not be used without copyright owner's permission
Dance pad
Plug into TV
Sold by BEIJING RUIMEITAIKE ELECTRONIC CO.LTD
北京瑞美泰科电子有限公司总经销
北京地区总代理： 电 话：010-65924092 传真：010-65924071
联系人：李先生 (013801096612)
北京德金软件公司形象代言人：李湘
赠价值48元 新VCD舞步学习光盘
诚征全国各地代理商：各省一级代理 各大城市二级代理 欢迎来电咨询
电话：010-65924109 传真：010-65924109 联系人：解先生 (013901339091)
80211561 80211561 罗先生 (013701271078)


首创网络真实社会
完全颠覆虚拟社区
笑傲江湖
满江红
怒发冲冠 凭阑处
潇潇雨歇
抬望眼
仰天长啸
壮怀激烈
三十功名尘与土
八千里路云和月
莫等闲 白了少年头
空悲切
靖康耻 犹未雪
臣子恨 何时灭
驾长车
踏破贺兰山缺
壮志饥餐胡虏肉
笑谈渴饮匈奴血
待从头 收拾旧山河
朝天阙
岳飞
· 菜单试操作，一鼠走天下。实时对战，精美图形，悦耳音乐，真实音效，记录永远保留。
· 64个地点，20大门派，300种侠客身份。近千种武器，数百种内功心法，数百个大小RPG情节。
· 游戏注册侠客数18万，最大同时在线人数1600人。
· 主页日访问量超过8万，论坛总计60万帖子数，网易排名游戏类站点第一。
· 赚钱机制，结婚机制，救人机制及许多趣味小游戏。
· 如想知道更多，请到 http://www.xajh.com
捷三峰信息咨询有限责任公司出品
北京朝阳区小营路12号亚运花园3号楼2D 邮编：100101
咨询电话：010-64971912 010-64971913
E-mail:zhuchiren@xajh.com

在所谓的雅京之都展开的爱恋与战斗的冒险。为了解开突发的众多不明之谜，女高中生元宫茜前往异世界，与作为龙神之神子的守护她的8名男性（八叶）一起展开梦幻的恋爱绘卷！



PS
厂商：光荣　类型：恋爱AVG
媒体：CD-ROM　发售日：2000.3

在遥远的时空之中

PS 大容量记忆卡

如今 PS 在我国已经很普及了，但不知大家用的都是什么记忆卡？反正我一直用国产的，有个原装 PDA，只用来下载 MINI 游戏，从不作记忆用。

现在市场上 PS 记忆卡极多，而且价格不一，容量也不同：15格、30格、120格、360格……。最常见的是15格的仿原装货(或干脆说它是原装省事！)和120格的国产货，价格分别为15～30元和65～120左右。我建议大家买120格的那种，性价比很高，质量也不错。这里将我的120格透明版北通(BE TOP)记忆卡在使用过程中得到的经验教训和大家交流一下(绝无广告之意)。

使用120格记忆卡时需注意以下几点：

1. 游戏中记忆时万万不可翻页，否则以后就永远翻不过来了！哭都来不及。(我的 FF8 35小时，格兰蒂亚27小时，GT40小时，信长20小时……就这样消失了。哇！…(大哭))

2. 不要经常带电拔插记忆卡，否则记忆极易丢失。不信就请试试。

3. 记忆时最好分类，如，RPG 存在1页，SLG 存在2页……易于管理，也不必总翻来翻去找了。

4. 不要试图拆开记忆卡"看看"，否则很容易把它弄坏，导致不能正常使用。

5. 购买时要试试翻页是否正常。不过，一般应没什么问题。可能的话还是试试，"保险起见"嘛！

6. 购买时注意价格。货比三家，太贵可就不划算了。

我的3个120格记忆卡都是 BETOP 的，质量不错，只要一直严守前3条注意事项，记忆是不会丢失的，有时找不着记忆倒是有可能(8页呐！)，360格的更麻烦，24页，因为市场上似乎并不多见，因此不考虑它了。

大容量，用起来就是爽，WE4 的20多个精彩入球若没有大容量怎么存得下呢！？而且有的游戏特占地儿，如"大航海4"——5格，"牧场物语"——4格等。

终于写完了，以上是我的一些经验，虽然玩的时间不长，忍不住也拿出来"现"一下。若各位发现不足之处，请指教！多谢。

北京佟麟阁路 日日野

浅谈金手指密码的应用

文：秦皇岛市燕山大学3497－1信箱 HRKL(066004)

"电软"有一期杂志曾介绍过金手指的工作原理及使用。这里在下结合自己的使用经验谈一谈金手指密码及其应用。这里在下结合自己的使用经验谈一谈金手指密码及其应用。

本文可能对5903和900×等使用软件金手指的机型更加有用。

不知大家有无注意到，金手指密码开头的一个字母最常见的无非是3、8、D(B、9之类是中文金手指扩展出来的，可改写，另当别论)。以D开头的密码中有一部分密码的效果往往是按某键后如何如何。比如，《KOF97》中，1P，ADV，按L1气满密码为 D00408D6 0400 8001832A 03FD。对于这种密码，如果不输入D开头的那一行，密码一样也有效。以上面那则密码为例，即只输入 8001832A 03FD，进入游戏后，1P 时刻保持气满状态。可见D开头的那行码是一种控制码，它控制着后面跟的一行密码，当L1被按下时，它就执行后面的密码。

再仔细分析一下，D00408D6 是判断1P按键程序所在地址(1P和2P地址不同)；而0400代表L1。因此，对于某个游戏，我们只要知道了以D开头的那行控制码，就可以对其它的已知密码进行改造。比如，《SFA3》(美版 ZERO3)，已知体力不减密码 80194310 0090(1P)，又知1P按键程序地址 D01943C6，而0100代表 select，那么我们就可以组合出一个"新"密码：(1P，按 select 后体力恢复) D01943C6 0100 80194310 0090。这样一来，密码的使用就更灵活和方便了。在 RPG 中，不遇敌的密码可设成按住某键不遇敌；格斗游戏中，"'乙：你的气槽怎么满得这么快？'甲：哈哈……"，要赖更隐蔽。特别对于5903型和9000型来说，由于使用金手指模拟器，金手指的使用显得不太灵活(因为是一直锁定数值，不像硬件金手指有开关)，使用时如加上控制码，就比较实用。

组合密码时需注意：

①一行控制码只能跟一行密码，原来是多行密码组成的一则密码，改写时每行密码前都要加上一行控制码，例如，原有：

8××××××× ××××

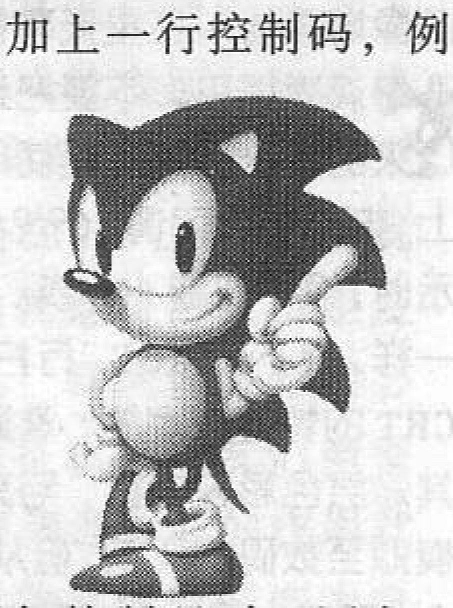
8××××××× ××××

改写后：D××××××× ××××

8××××××× ××××

D××××××× ××××

8××××××× ××××



对于B打头的(后必跟一行)不需要增加控制码，如，原有：

B××××××× ××××××××

8××××××× ××××××××

改写后：D××××××× ××××

B××××××× ××××××××

8××××××× ××××××××

②不同游戏按键程序地址不同，就是同一游戏，1P和2P按键程序地址也不同；而键位代码有两套方案(后附)，一般游戏都适用。因此，改造密码所必需的按键程序地址，就需要大家多努力去找。

改写完成使用之时，需注意有的密码要求按过一次就可以，而有的则要求按住不放(如不遇敌，随时 SAVE)，大家需要多摸索。

另附键位代码：(按键组合时，只需相应数字相加，如L1＋X，第一种为0044，第二种为4400)—— 请见下页表。

金手指使用心得：(硬件金手指)

超级科普园地

有不少游戏如把密码一直开着不是进不了游戏，就是死机，这时可以先从金手指密码中选出游戏，然后把金手指右上角开关关上（往下）然后选金手指密码无敌版启动，真正进入游戏后（可操作，读取进度之后）把开关打开（向上）。其实硬件金手指可以在游戏过程中关掉（注意，千万别拔掉），这样也可算一类"控制码"吧！

在下以为，金钱无限，随时 SAVE，不遇敌的密码在 RPG 中适当使用不影响游戏乐趣，其它的如快速升级，全道具之类就太过分了。有密码如满气、空中必杀等在格斗游戏中甚至可提高游戏乐趣（试过 ZERO3 中空中必杀吗，可创出不少超强连续技），还有一些密码，如全人物，隐藏项目开启之类，使用可以节约记忆卡空间，何乐而不为呢？

键位代码

第一种		第二种	
0001 L2	1000 ↑	0100 L2	0001 select
0002 R2	2000→	0200 R2	0008start
0004 L1	4000 ↓	0400 L1	0010 ↑
0008 R1	8000←	0800 R1	0020→
0010 △	0100 select	1000 △	0040 ↓
0020 ○	0800 start	2000 ○	0080←
0040 ×		4000 ×	
0080 □		8000 □	

烧无止境

天语

薄机的电源制作复杂得令人头痛，至今本人仍未成功，但有一想法：订做一个 2.95V、2W 的开关电源，经过以下程序有可能成功。

220V 市电➡电源滤波器➡交流稳压器➡开关电源➡GB

使用开关电源是因为它是一切电源的最高境界。无论 PC、TV、PS、SS、PS2、彩监，都离不开开关电源。GB 玩家对电源的追求是永无止境的。

另：本人对彩监持保留意见！

彩监、纯监这种东西并非绝对无敌，不信的话，可以试试：巴可图像增强器＋三星天幕影院（MF 型，43 寸），在三米外连人物的毛孔也清晰可见，不要把纯监之类的东西过于神化，这是本人一贯以来的主张。只要是使用 CRT，任何种类均不可能超过 800 线以上，电脑彩显所谓 10？？×19？？，那只是清晰度的极限值，实际显示时，绝不超越 800 线。彩监与普通彩电一样，不，应说是 CRT 均一样，离不开 AGC、行扫描、场扫描、行输出……这种模拟电路是 CRT 的特性决定的，难道彩监不食人间烟火？最大区别应只在于其涂层色彩较丰富，与其驱动电路应无直接关系！除非彩监实现模拟至数码的飞跃，但从其"比普彩多三倍的集成电路"看来，"这个，基本上很难"。更甚者，从其超大的曲率半径和不使用黑底技术均可看出，这种东西会令眼睛很受伤，很受伤！多多铁的玩家应多试几种显示器，如：TFT、LCD、PDP 等。彩监还一点无法与背投电视相比的是：背投彩电光度已达 1400 流明，而彩监……

若论信号传输问题，本人认为同轴电缆较好，S 头也不错，BNC 太专业，多数玩家做不到（编者注：有读者拥有），不买也罢！

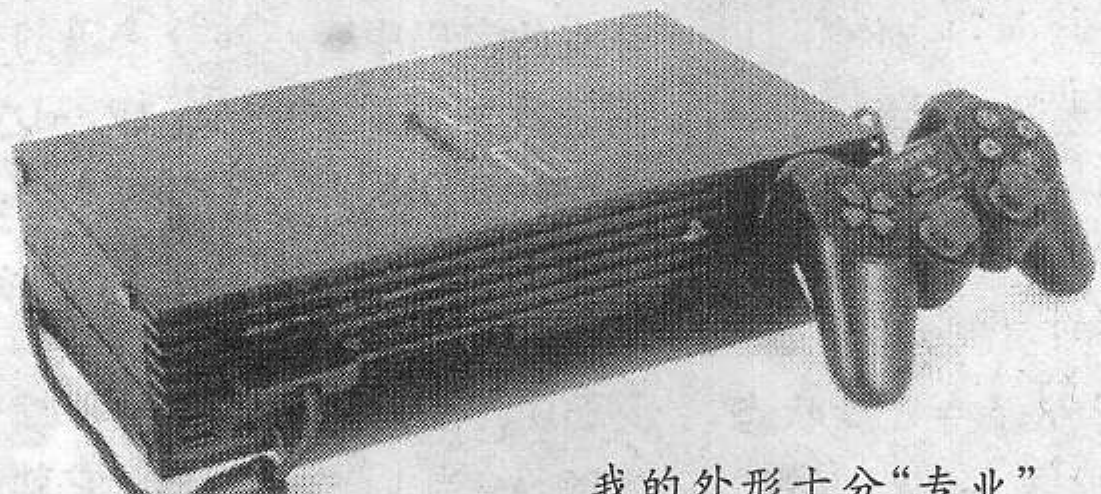
若论音响的线材，本人建议自制，我手中的就是 E401 信号线再接白金插头，事实证明，用 PS 作音源再用这种信号线连到功放，其音效很好。（PS、SS 经解码后，支持 AC－3）

多数玩家手足有 CCTV 射频线，用这种线效果也极好，再焊上白金插，你也会发现，原来 PS 或 SS 也可拥有天籁之音。

PS 和 SS 是数码音源，其声音极度辉煌，动态夸张，但过于单薄，音场不够宏大，音色偏冷。若对音质追求较高的玩家，可使用 50W 以上纯 A 类功放，最差也得买 100W 以上的高偏置 AB 类放大器。（SANSUI 的电子管功放售价高达 6000 美元以上，非百万铁级玩家不可追求）

最后，麻烦天师转告龙哥：300VA 的变压器体积问题。变压器的体积只取决于铁芯面积、输出绕组、匝数。如果是 300VA，根据各种变压器外形不同，EI 型最大，环形次之，R 型最小。只有 EI 型有两个饭盒大。当然，不包括开关变压器，最近本人自制 120W 场效应功放时，购得一 800W 的开关电源，拆开一看，里面的开关变压器外形为 6cm×10cm×5cm。看来，300VA 的变压器不一定有两个饭盒大。（广东省廉江市廉江中学初三 5 班 曹金诚，524400）

本人购买电软 4 年，祝你们的栏目越来越好。



我的外形十分"专业"

这是什么东东？

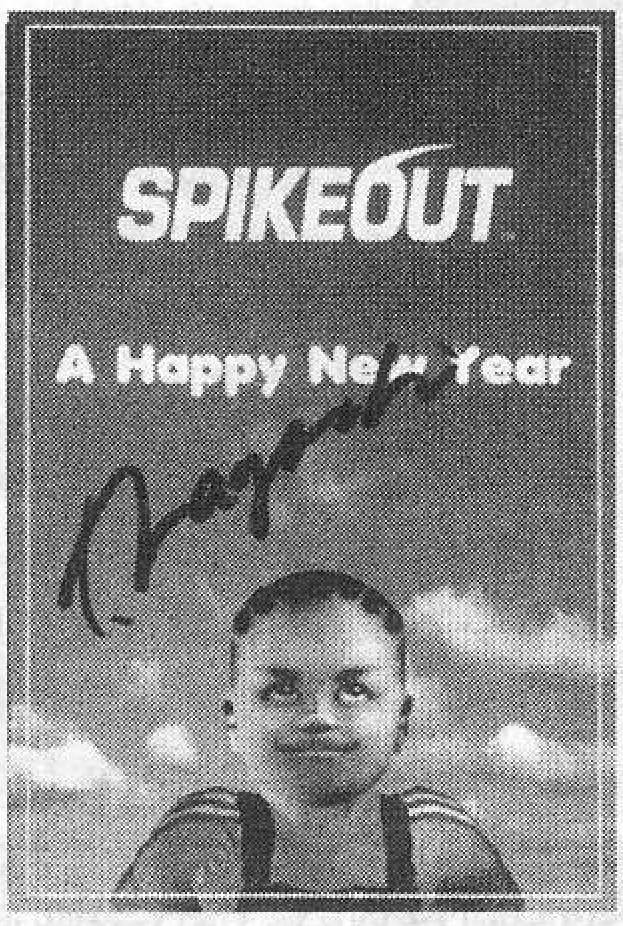
天师老大，本人对彩监玩游戏十分有兴趣，特意买了部彩监，但有些问题不了解，请赐教。①我这部彩监有一组 AV 输入、出，S 端一组，RGB15 针一组，RF 一组。RF 是日本线路，本机恰为声宝牌，不知这是彩监还是电视呢？②电视上有 3 个红灯，写着 15KHz、24KHz、31KHz，不知是什么意思？还有一个按钮写着**コンピュータ**，是什么功能呀？③为什么用 AV 线玩游戏时，老是 15KHz 那个灯亮？怎样才能达到 31KHz 那个灯亮？④如果用 21 针 RGB 线在 15 针 RGB 端子上通用吗？（广东佛山市江边村安正工业区 梁仕谋）

答：你这是 PC－TV。即用它既可看电视又可当电脑显示器。①RF 不是日本线路，而是射频输入端子，用来接收电视信号。②N 制电视一幅画面有 525 条扫描线，1/60 秒只能显现一半的线，自然是 15 千赫（525×60/2），画面粗糙又闪烁，目前的街机基本已摒弃这种最低级之输入法，但二维游戏还在运用，俗称"隔行扫描"；如果用秒间 60 帧来扫，就是 60×525＝3 万 1 千 5 百赫兹了，这叫"非隔行 SCAN"。在电视上，用 31K 扫描法仍然会出现闪烁，这是值得大家注意的；24K 是介乎两者之间的这么一个级别。**コンピュータ**是"电脑"的意思，你用 15 针 RGB 输入法时就要压下此钮。③不要问为什么，AV 线就是 15K，想让 31K 的灯亮，一定要买一台 DC 机和相应线材，这是唯一的办法。④15 针比 20 针少了 5 针，怎能通用？（注：所谓 RGB21 针，其实是 20 针。与欧标 SCART 端子有异。）

我喜欢格斗游戏，但起步较晚，现在还算不上顶尖高手。你们登的连技倒是好用，但没有实际效果。有一次跟人家单挑，我的草雉只剩一点血了，而对手还有 2/3，无意中他被我抓到破绽，跳 D＞C＞重七五改＞大蛇雉 MAX 版，KO 对手，这多实在！96 我 17 秒杀大门，18 秒杀红丸，满血无超杀…（转下页）

文:扬州 王昊

电软科普教程



第四讲:细说游戏机

所谓游戏机，就是一种专门用来玩电子游戏的计算机。相对于普通 PC 平台的开放性和通用性，游戏机是高度封闭化和专业化的。前者体现在游戏机的软、硬件只能用专用工具介入，编写游戏要由硬件商授权，修改也得借助金手指；后者体现在其结构都是围绕提高游戏性能展开，在游戏方面的性能价格比远高于 PC，但是，其兼容性和升级能力就很不乐观啦。游戏机和 PC 优劣现在众说纷纭，但目前，游戏机市场远大于 PC 游戏市场却是一个不争的事实。

除了格式不一致，游戏机的内部结构与计算机是基本一致的。众多部件的协调工作是通过一块石英晶体，它能产生固定频率的电波振荡（同石英钟一个道理），经倍频、分频之后提供各部件作为其工作的时间依据。其中最高的频率自然给予最快的 CPU，这就是计算机的关键指标：主频。PS2 主频为 300MHz，这意味着它在一秒内可完成 3 亿个工作循环。

作为游戏机的总司令部，CPU 的地位是举足轻重的。指甲片大的一片高纯度硅片上，集成了上千万的晶体管，最小的线路仅 0.18 微米(PS2)。它的内部由存放数据的寄存器和缓存，传递数据的总线和处理数据的运算控制单元组成。这些元件经精心组织后用于完成一些基本指令，所以每秒完成指令数又成了一个指标。一切游戏软件必须分解为这些基本指令才能执行。所以，如何提高这些指令对软件执行的帮助和指令本身的执行效率就是 CPU 设计的核心。现有的游戏机一般采用精减指令集的 CPU，所谓精减指令，即只保留少数最常用指令来简化执行和提高效率。RISC 芯片优异的性价比足以令高价低效的奔 3 汗颜（复杂指令结构，指令数是 RISC 的几倍，效率可想而知），不然强大的 UNIX 服务器和工作站怎么都使用 RISC 呢？

CPU 是用来运算的，而运算的资料就藏于内存（RAM）中（CPU 里有一个很小的一级缓存只能用于暂时存放资料，但影响很大）。RAM 是一个电容阵列，相应地址存放相应数据，但每几毫秒就要加电刷新一次，否则就会失忆，所以一旦断电，RAM 中的资料也就荡然无存了。RAM 自然是越大越好，越快越好。早期的雅达利只有 128B(没写错)，PS2 达到了 32MB，容量似乎比 PC 差不少，但就 RAM 的速度来说，游戏机可就大大占先了。现在最好的 PC 内存只支持 133MHz，96 年问世的 N64 就用上支持到 800MHz 的 RAMBUS 内存了。

连接 CPU 内存和其他一些部件，输送数据的通道叫总线，就是 BUS(不是巴士)。这些总线的宽度和频率也是决定机器的性能的重要因素。其中连接 CPU 和内存的数据总线的宽度就是机器的倍数。当年有人就是从 DC 上只有两块 16 位推算出号称 128 位机的 DC 实际上是 32 位的。

下面就该谈谈图形处理器了。自 FC 将图形处理单独交给一块芯片处理之后，游戏机都遵循这一惯例。如果说 CPU 还有一定通用性，图形处理器则是专门化的典范了。它以专门电路为主，只能做图形处理，当然也做得特好。PS2 的图形处理器将 4MB 内存与芯片做到同一个硅片上，就摆脱了总线的限制，性能有了革命性的提高。

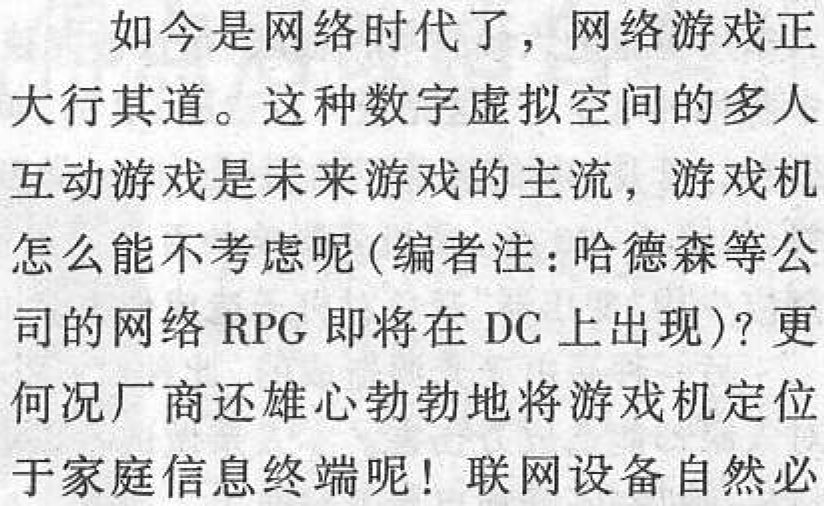
音响处理器的原理与图形处理器差不多，它们都有独立的内存，与 CPU 用的主内存分开。

游戏机本身的内存不高，所以游戏资料必须用外部存储设备来存放。早期是卡带，内部是掩膜型 ROM 集成电路组成，容量有限，成本也高，N64 最大容量的卡带才 64MB，但卡带高昂的价格对盗版也起了限制作用。人的智慧是无限的，不是有磁碟机和光碟机吗？光盘引入之后，游戏机又发生了革命，以前不改想像的声光效果都实现了，光驱就成了游戏机的必然装备。（说明一下，光驱一速等于每秒传递 0.15MB 的资料）

光盘只能读不能写，内存一掉电就失忆，游戏机中可反复改写又能长期保持的媒质就只有记忆卡了。PS 的记忆卡由一种称为 EEPROM 的东西组成，改变电压即可改变其内容，断电后亦不消失。但 128KB 的容量实在太小了，一般只能修改和记忆进度，像纠错、再编辑等高层次介入就不行了，上网也会很受影响，这就不如 PC 了（PC 有硬盘呀！？）。好在这个问题已得到了重视，DC 装备了 ZIP(一种 250MB 的软磁盘)，PS2 则使用了 8MB 的记忆卡，还计划配硬盘。

如今是网络时代了，网络游戏正大行其道。这种数字虚拟空间的多人互动游戏是未来游戏的主流，游戏机怎么能不考虑呢（编者注：哈德森等公司的网络 RPG 即将在 DC 上出现）？更何况厂商还雄心勃勃地将游戏机定位于家庭信息终端呢！联网设备自然必不可少啦。标准装备就是网友们亲爱的“猫”—— 调制解调器。它的作用就是将游戏机内部的数字信号转变为电话线中认识的模拟信号。现在网络的发展一日千里，新型高速联网设备也层出不穷，相信不久的将来，游戏机可以在 1MB 以上的速度奔驰在互联网上，而非现在的几十 K。

小小的接口似乎微不足道，但也不容小视。游戏机功能的提升和扩展



↑饭野贤治是个多才多艺的制作人。

……(接上页)97 比利 86 连击杀大门(无限风火轮 MAX 版)，99 我用无耻龙连打和无限穿弓腿，不用援护两次 PER 非打出 675 分，这也是我在莆田、永安两地见过的最高分数。(福建省永安市福建水校 水 9841 班 张冰，366000)/天语：这位来自南少林的朋友想向其他高打请教一些 99 鬼步心得。

就依靠它了。MD 不是有 32X 吗？SS 不是有所谓的加速卡吗？都是通过接口与主机相连的。一般游戏机的接口都是不通用不兼容的（想想 PS 的记忆卡能给 N64 用吗？），但 PS2 打破了这一传统，它使用了计算机和信息家电中广泛使用的标准接口 USB 和 IEEE1394。这就意味着只要符合这两个标准的设备都可以随意与 PS2 连接使用，这就给 PS2 提供了近乎无限的扩张力。有业界人士认为 PS2 将成为家庭信息中心是很有道理的。看来，通用化和兼容化的路子也逐步为游戏机接受了，以后 PC 和游戏机将逐步融合，而不是吞并，扯远了。

怎么能将与玩家最亲热的手柄给忘了呢？常见的数字手柄在按钮下有一组微开关，受触发后便发出一串 0 与 1；模拟（ANALOG）手柄以电位器代表了微开关，以连续变化的电流代替了数字信号。好的手柄还应当将感受反馈给玩者，振动手柄的奥秘在于其内部的不对称马达，不平衡的转动自然会引起振动了。更高级的手柄内部有芯片可以编程。如果将手柄和显示设备结合起来，创造一个虚拟现实环境，就像“灵魂黑客”里，那将是是终极的交互界面，现在还只是梦想。

整个游戏机的能量是由电源部分提供的。游戏机是以低压直流电驱动的。同电视制式一样，美日又统一使用 110V，60Hz 的交流电，和我国的 220V，50Hz 不同（看来这两家交情真不错）。不稳定和不标准的电压对机器的伤害可是相当大的。

最后可不能忘了 OS（操作系统）。它实质上是一种特殊的软件，是游戏软件与硬件之间的桥梁。每种游戏机都有自己的 OS，除了 DC 用的 WIN CE，别的机种的操作系统都是封闭的。另外，开发游戏和运行游戏的 OS 不是一回事，游戏开发还是用电脑在 WIN NT、LINUX、UNIX 这些通用 OS 下完成的。

GB 闪烁实验

北京东高地一中 刘杉

我是百分百 GB 狂人，经手的 GB 不下数十台，什么型号的都有。不论何种 GB，屏幕闪烁问题我认为可分为 2 种。

一种是电源问题，在家玩 GB，有许多人是用变压器玩，十分省“铁”，但也有隐患。在中国大部地区，电是由变电器传送，送给一个地方的电是有“极限”的。当玩家玩 GB 时（用变压器），随着别的人家用电量的大幅提高，“极限”很快被突破，因此 GB 从“变压器”中获得的电少了，这完全可以造成 GB 的“间隙”，约 0.01～0.001 微秒，于是 GB 的屏幕开始闪烁。此一类型多发生在居民用电高峰，如晚 5～10 点。薄机受影响的百分比远远高于砖头机。此时此刻应少用“变压器”避免对机子造成伤害。

另一种是由于光源造成的，此种对 GB 本身没太大的影响，而对人眼却能造成万伤害。本人亲做试验以求真理，用万信厚机与授权薄机在不同地点展开研究。

①在屋外，除黑夜外，无影响。

②在台灯下（15～35W）

③在家用日光灯下，不论与灯成多少度角，两种机型都有闪烁，但厚机的闪烁太大了，而薄机的闪烁相比之下变小了。

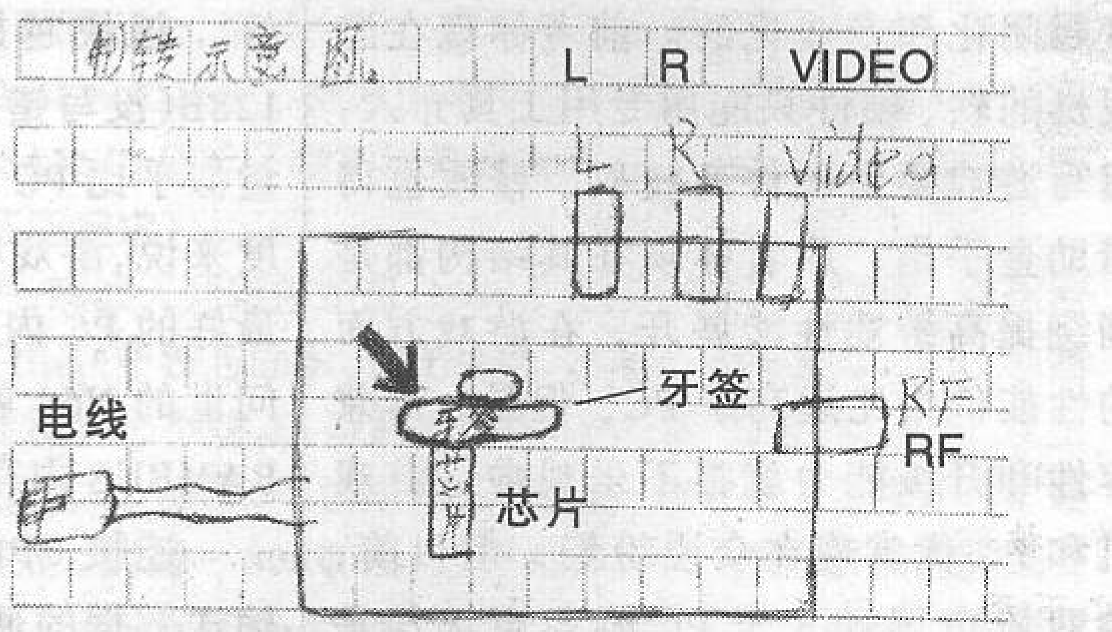
总地来说，任天堂原装机在第一种情况下表现出了原装的“本色”，而第二种情况则“六亲不认”该闪就闪，不管你是日本的不是中国的。我想，玩家终究是玩家，改变不了机子，

而只能由机子和厂家来支配你。

GB 恶毒病例～私自动手的好处

我有几个关于 GBC 的问题（提问者：内蒙 GBC 自愿俘虏 魏嵩川）。①我的彩机在一次用充电电源包时，指示灯闪了一下便不亮了，但还可用电池玩，玩一会儿后灯又灭了，以后便再也玩不了了，最后拿到专卖店修理，BOSS 指示烧了两个专用电容，要了 50 元。我在测定充电电源包时，一下子电都没了，这是怎么回事？②我的“塞尔达传说.DX”，在一次游戏时，突然定版了，背景上的海平面一下凹下去一块，再开机时，就玩不了了。我打开卡带，电路板上竟贴着“98 世界杯”的标签，这难道不是盗版带吗？另，我的“塞尔达 DX”是英文版的，这游戏有英文版的？！它还有救吗？（答：①你不会测，短路了。②盗版无敌。）

维修制转



●**维修对象**：SMART Ⅱ 型制转

●**故障现象**：左、右音频输出正常，视频输出和 RF 射频输出画面由彩色变成黑白。等于制转不起作用。

●**工具**：十字螺丝刀一把、牙签一根、钢片刀一把

用螺丝刀打开外盒，发现是一个集成块。从故障现象看，制转接 PS 的连线和输出接口没有损坏。我怀疑是某个将 N 制转成 P 制的“东东”接触不良，经过一一排除，最后把目光落在标有摩托罗拉标志的芯片旁边，那个竖起来的铁白色东东（经过向家电维修店师付了解，这个铁白色的东东叫“晶体振荡器”）。原来这个晶体振荡器已经松动。用手将其轻轻推向未松动的一边，这时发现画面已回彩色。接下来把一根牙签折成大约一厘米，放进和芯片之间空隙，把晶体振荡器压向未松动的一边。如果牙签太大在可以用钢片刀削小一点。

将牙签放入后，如果发现画面已变回彩色即可。切不可用力把牙签放到底，以免松动范围扩大，到时可就难做了。（请见示意图）

因为我的晶体振荡器是向芯片一边松动，如果是其他方向的话，就要看情况行事了。其目的只有一个：把晶体振荡器压向未动的一边，并且画面变回彩色即可。

在维修过程中，玩家可以放一张喜欢的 CD，这可大大减轻你的烦恼。

我是北京十中高二 3 的常睿。请你们在科普园地将 GBC、NGPC、WS 的各项机能（CPU、屏幕、外形、电源）进行列表，并写明各机种的加入公司，好让我比较一下 NGP 和 WS 的前景哪个比较好而决定购买✓天语：买主机不一定要看性能。要凭头脑中的直觉和内心的冲动去买，说得简单些，你买的是品牌。

首都高速路霸 2

贴图质量十分重要

由于硬件本身具备极为强悍的贴图机能，元气决定发卖著名赛车游戏的续集，其着力点在于展现金属漆的效果。元气公司此次的玩家定位包括了有实力购买真正赛车的爱车一族，即发烧友。开发者特别强调，本作的真实度较高而耐玩性亦较高。

DC 厂商:GENKI | 类型:RAC
发售日:2000 年 6 月预定!



不但车身贴图质量高，而且背景的精细程度得到改善



元气一年前发卖的作品用到了硬件 30%的机能，销量在 15 万份以上而效果中庸。这次 POWER UP 的目标很明确，就是要做出超越时下家用赛车游戏的反光效果：除去小骄车，连普通漆的大卡车，也一律反射路灯光、后车大灯光、建筑物室内光。DC 的 8MB 贴图小显存竟然在抗锯齿、高清晰、高发色三个方面发挥出比较大的作用。


点光源天花乱坠

⬆高清晰环境反射贴图 POWERED BY DREAMCAST➡

飙车游戏，需要 KO 的对手只有一个，得点后改造自车

→自己好端端地开着车，被超车者骚扰，一怒之下开足马力……超过对手的车，即可得点。改造车后还要战斗……



正像某些港台片中表现的那样，任达华老谋深算，精于小汽车改造；郑伊健血气方刚，盲目加大功率，最终飙不过前者。

在"首都高 2"中，你一上来也不过是个新丁，每到夜里就喜欢驾着自己的爱车到路上去炫，不幸遭到飙车一族野郎们的挑拨，得知有人敢向自车叫板，你便立即加大油门去追。

……今夜，好敌手集结上路，我是否可以……

游戏规则如下：对手们属于 4DECAS 组织，专门称霸高速公路，玩家开车上路不久，就会被一辆留名飞车超过(下图左)，此时游戏开始，而最终胜负由画面上方的量槽负责：对手把你甩得越远，己方的量槽减得越多越快，必须迅速调整状态开追。

同前作不同，本作的赛道 CIRCUIT 化，你老追不上人家，精神量槽减至 0，即作自动放弃，以"精神败北"论，车速当即降低，GAME OVER。总目标：同飙车组织头目赛车并获胜(下图右)。

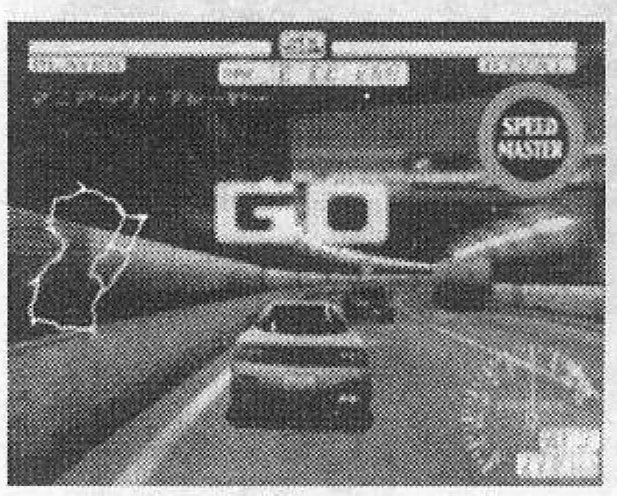


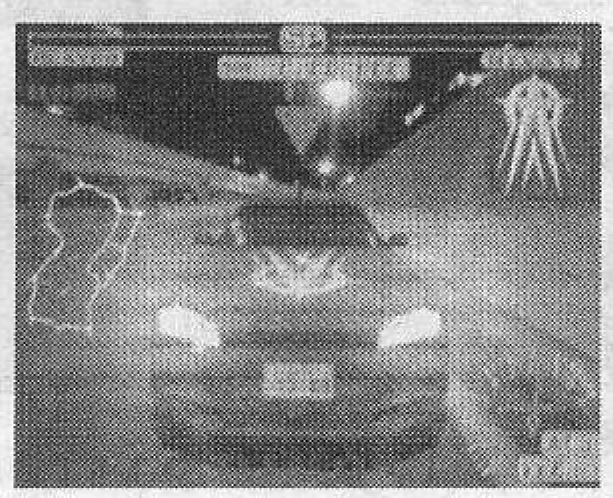
登场车种 60 种以上.
零部件 120 种以上.
赛道 180 公里以上.
开斗气车，BATTLE 感强.
车速 300，过场动画精彩.

我们知道，史克威尔的 PS2 赛车游戏"车内仪表都与真车一样"。本作也宣称数控表盘和传统 ANALOG 指针盘的差异"可从画面分辨"，且不同车种轮毂内看得见的刹车片有何区别能够看清。

应玩家要求，较之前作，改造车子的部分多了 2 倍，赛道长了 6 倍并制作出地势高低差特效。游戏画面务求发挥出 DC60%以上的机能。具体能到何种程度，玩家应做对比实验。

责编天师





↘游戏背景中的建筑物和地形与实际吻合，你可延着湾岸直抵横须贺。而且，玩家爱车的徽标是可以改变的。


开发者自嘲要和 PS2 的某大题目"战"。

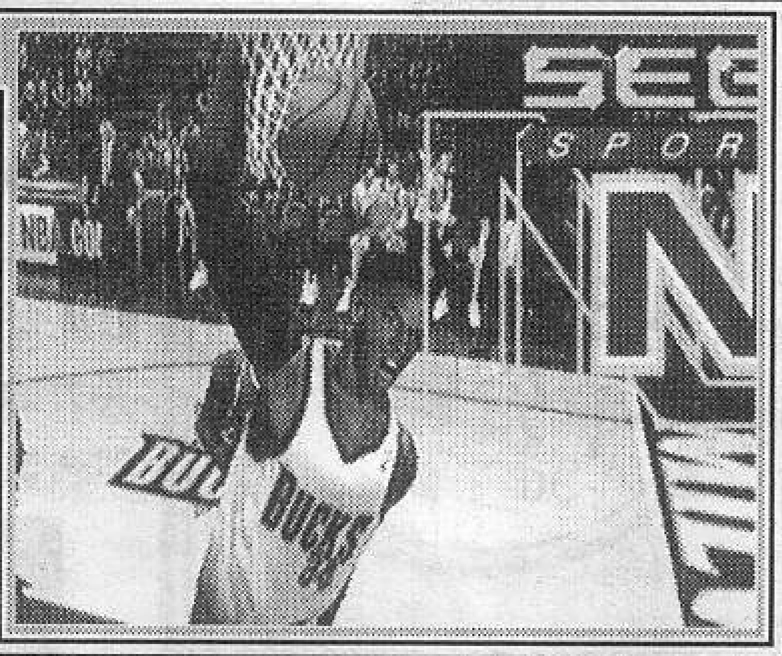
●97 八神最多应为 13HIT。跳 D＞B＞梦弹 1 式＞葵花 2 式＞八稚女。只限于版边或近版边，不可爆气。技巧要快慢结合。可否登出？(咳！这不废话么！如此究极一定要登)。那就快吧！(玩友吴樊，皖蚌埠一技校九八化工 5 班)●龙哥，你还肋部搓板立现吗？(成都大学 66 信箱 吴宇航)

NBA 2K

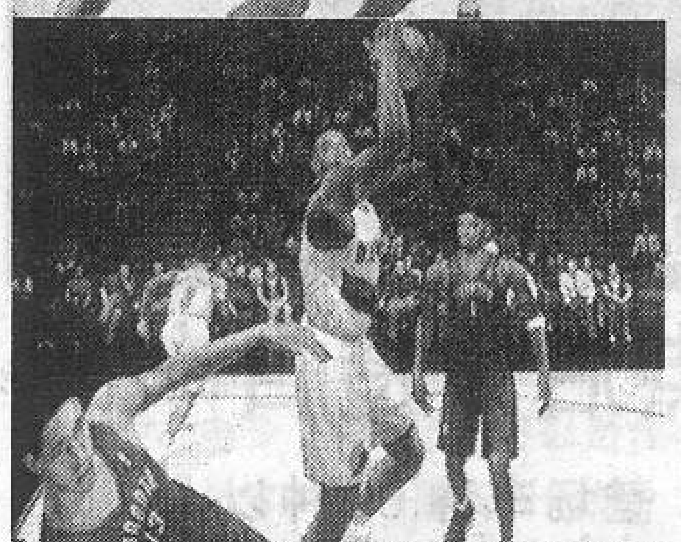
体育游戏
老美最爱

新型硬件应使各种游戏从本质上得以提高。这款以“2K”命名的游戏正是由从前被世嘉收购现已并入 SEGA SPORTS 的那家著名运动厂商 VISUAL CONCEPT 制作。其他美国厂商制作的各种运动游戏不可以使用直接以年份表示的游戏名称。本作可自由设定游戏视点，能够轻易作出职业水准的高难动作令人激赏。

DC　厂商:SEGA SPORT　类型:SPG
发售日:日版今年3月23日(4打可)









←白队队员以跳投假动作吸引蓝队防守者身体失去平衡，然后一个大力背扣。

再现最高级攻防技巧

本作美版销量 50 万以上(入 FAMITSU 白金殿堂)。游戏特色是队员大力扣篮时的超愤怒模样和受伤后的超痛苦表情，以及擦得逞亮的地板上有物体倒影。并且因为取得了 NBA 的授权，队员全部实名登场。SOA 技术副社长 THOMAS 指出 10 个人的计算量“较富裕”，REPLAY 画面值得欣赏，除了长相和纹身，连队员的球鞋都有考虑，甚至有时“眼珠也要转动”。当然，NBA28 个球场也得以完全再现。现将最高难度的技巧输入法略举一二。

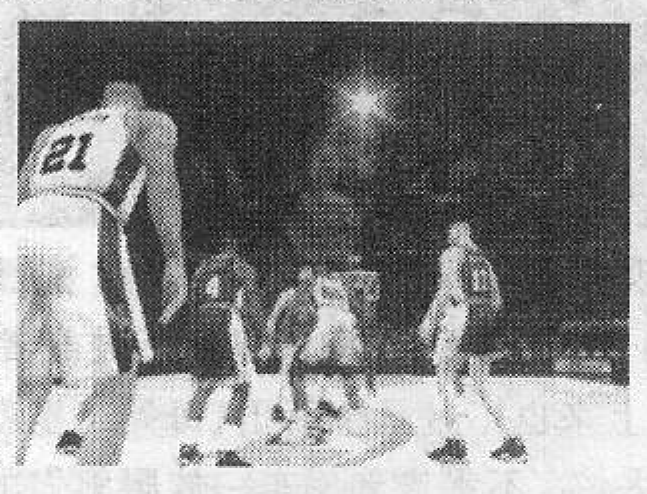
●ALLEY－OOPS(攻)：十字键＋R 键。板下队员接附近队员高抛的球后 DIRECT 大力扣篮。成功则画面全场起立鼓掌。●BACKING DOWN(攻)：摇杆＋L 键。在板下陪防者玩耍的技巧，背向篮板时使用，晃过对手后择机必投(5 秒内)。●PUMP FAKES(攻)：轻点 X。就是欲跳投，待防者跳起防御后又拍着球向板前进的技巧。●PASS OUT OF SHOOT(攻)：这是最能得分的技巧，本来要在围守中跳起投篮，实际上却在着地的一瞬却将手足的球传给篮板下的队友，细心观察战况和传球时机最重要了。摇杆＋X＞A。

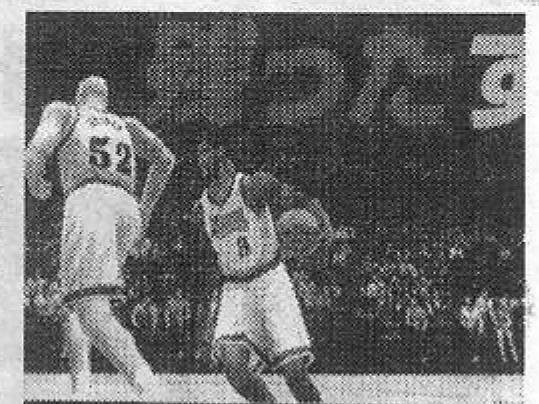
攻守的技巧很多，可轻松上手，不一一尽列，防守对方时有以下代表技：●防守时按 L 键。●防守时 LR 同按。●方向键配合 L 键防守。

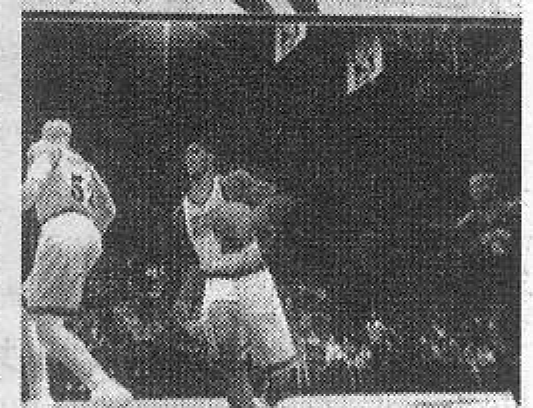
玩家可自行设定简易规则和繁杂的 NBA 行家规则，队员可转队交换。游戏中的一切资料依 1999～2000 年为准，除了明星也有新人登场。



奥拉朱旺
愤怒扣篮





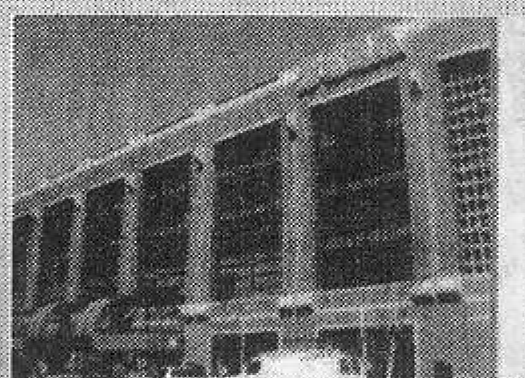






“4 种硬件实在太多。美国差不多能容纳两种。”

前不久在美国举行的 GDC(游戏发展研讨会)上，公务繁忙的毛家敏郎先生抽出时间来到会场视察，并在水口哲也(“SPACE CHANEL 5”制作人)和铃木裕分别演讲时露了一面。他认为，单纯的硬件贩卖在美国已经行不通了，一定要靠网络和出色软件扶持(疯狂计程车正向百万迈进)，这正是世嘉的“专念”。他还说 PS2 在美国发售时 DC 已经 400 万台卖出去了，PS2 的价格令人感到格外“有趣”。他提醒应冷静看待日本 PS2 的“一时”现象。并且，他说 DC 在美国能够持续热卖的理由“之一”在于由开发力精湛的软件商所支持的 SPG 占到总软件的 45%，目前画面真实的冰球 2K 正在普及(该作品有打斗场面)。网络 SPG 已成为今后的目标，NFL2K(销量 70 万以上，16 名开发者无日无夜无妥协地长期制作，全员血、汗、泪的结晶带动了 DC 硬件销量)ONLINE 版锐意制作中。毛家敏郎指出，为了在战术上重视对手，现正进行基础设施建设，网络用 SDK 已经分发给各授权厂，DC 高速网络已经在美建成，全球范围内的网络正在积极整备中。最后，他否认了日本媒体报道世嘉与微软完全决裂的猜测，并调侃说任天堂和世嘉的游戏帝国正在被家电商和 OS 商所蚕食，DC 一定要猛烈狙击市场份额才行。



↑美国世嘉总部大楼。



↑裕和水口在 SOA。



●美国世嘉副总裁兼
首席执行官毛家敏郎

●我是郑州的苗鑫啊！这次是自我陶醉篇，我能在月 2 中用一条明把连击数打无(因为连击数已在 99 连以后)。
●你们龙哥竟知道塘沽有个“洋货市场”，佩服！(天津塘沽北塘 朱金刚)☎郭荣起、马三立和狗不理包叻！

桑巴 DE 阿明哥

歌曲动听
画面劲爆

在前一段时期街机榜上占据一席之地的音乐游戏中，有一款是由世嘉音速小组制作的“另类”版，即用“沙锤”来玩的“SAMBA DE AMIGO”。由于玩法特殊，虽然游戏是用 NAOMI 基板开发的，但人们并未想见会移植到 DC 上。

DC	厂商:SEGA SONIC	类型:音乐
	发售日:2000 年 4 月 27 日	

用沙锤儿玩的游戏，来了！科技含量极高的控制器！





↘游戏的控制器大而笨重，玩的时候更累。

桑巴迷期待的 DC 版专用沙锤型控制器终于得到了证实，这是一种高感知、结构特殊的信号收发器，DC 版控制器虽然非常轻，但是完成度很高，根据情报，这个沙锤状控制器运用了时下科技界最先进的技术。至于价格，世嘉进行了反复权衡，以 13600 日元发售连控制器版得以实现。这个价格应该能够使玩家感到满意。

据悉，这个专用控制器在原理上与街机的不尽相同，除了沙锤还有一块地毯状信号发生器，在家中玩“阿明哥”时的游戏风格与街机相比有所“削弱”，更加轻松。值得一提的是，游戏中除了有 CHALLENGE 模式（一步步从沙锤见习生向沙锤达人甚至沙锤大王挑战）、原创模式（收录了家用版新曲）和对战模式外（可用炸弹炸掉对手体力），更增加了一个爱情模式（双人同玩时电脑给出二人是否合适的指标）。



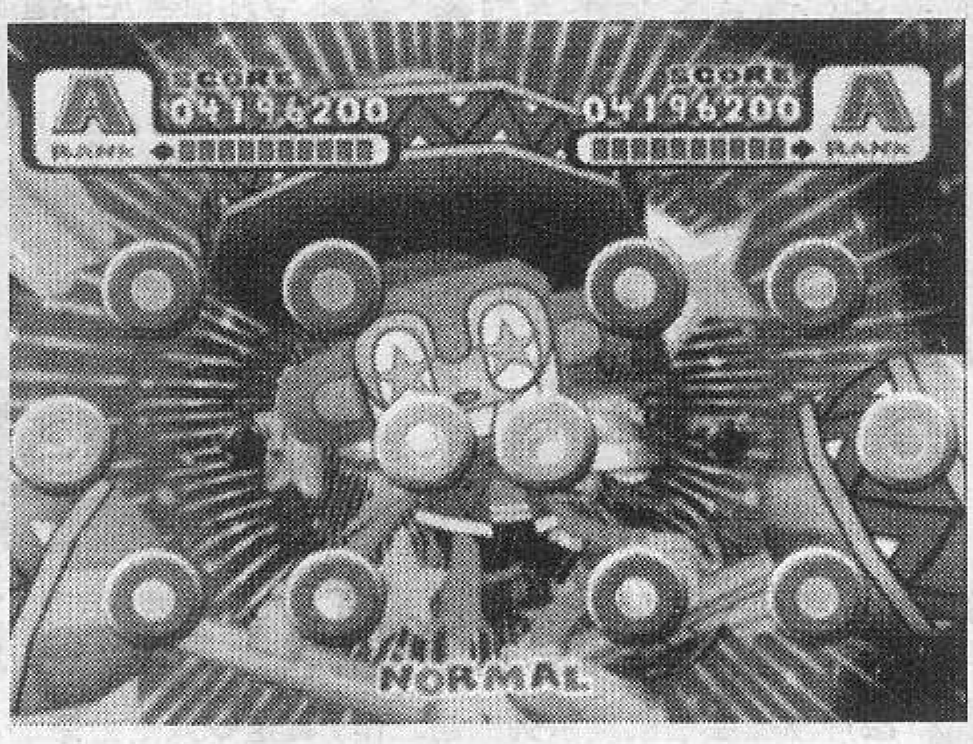
著名游戏制作人
中裕司（YUJI NAKA）

↑中部长手中所持的沙锤，功能很多，专利即将被审批下来。

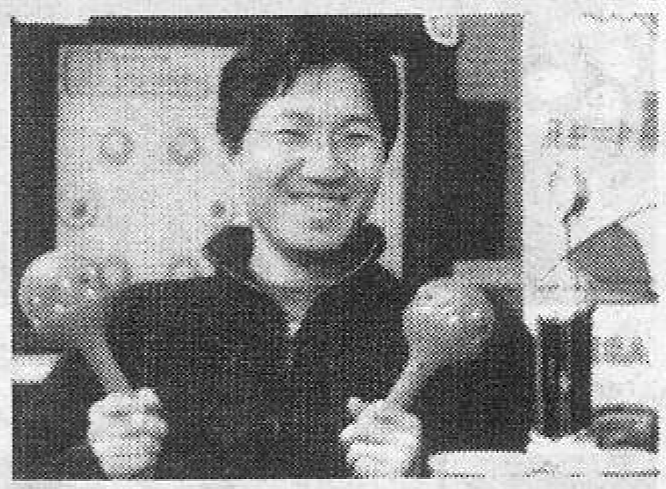


↗用手柄也可以游戏，但是……

游戏画面除了主旋律符号，背景上都是一些经过精心设计的南美风格角色。随着在一首首拉丁派超级舞曲的节奏，背景角色会伴随玩家摇沙锤动作的准确性而劲舞，你愈是高手它跳得愈欢（“画面劲爆”的意义在此）。游戏规则过于简单：当从画面中央出现的蓝珠向哪个方向的圈子流去，你就得向上/向下/向外来摇动沙锤。有时游戏途中还会出现 POSE 画面指定你作规定动作。



↙如果动作不能达到要求，角色就会……





↘莫要小看了这些傻乎乎的角色，它们跳起舞来是相当酷的。

中裕司认为，这款游戏的乐趣是其他作品的 4、5 倍，自己虽然不是什么音乐人，但对游戏中的乐趣是深有体会。今后 SONIC TEAM 的总目标是以“实况娱乐（LIVE ENTERTAINMENT）”为本，从老鼠诱导弹到阿明哥再到梦幻之星网络版，正向此目标迈进。希望早日看到中部长的新作在 DC 上出现！



→街机版主创人员在一起畅谈感想。桌上的饮料显然是百事可乐。

●天师兄，我自认是 MD“梦模 2”的中国第一（不，是世界第一）痴迷者。现已将所有角色升到 AT、DF、MP 为 99（满值），包括在二十几话中只最后几话归自己控制的暗黑公主拉娜。历时两个月。（湖北荆门 K”，第一期的 K’是我的好友）/天语：有哈尔滨读者严厉批评有人用秘技封神该打。

合金弹头 3

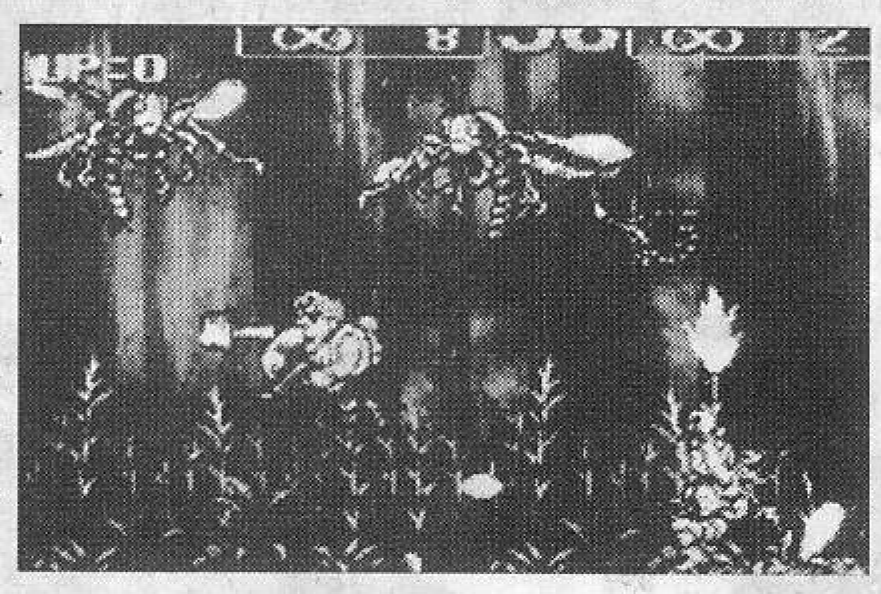
主要角色是小坦克

本系列是只能在街机厅中进行游戏的，如果在家中玩将丧失本来的乐趣，因为手柄非常不灵活，不能随心所欲控制角色及弹路。所有的STG移植到家中，一定要配摇杆。OK，敌方角色可爱是合金弹头的特点，而机械部分如大炮、战车、船舰等的动作是精心设计的。

ARC | 厂商：SNK | 类型：STG
发售日：2000年内稼动预定



海底乘物有鱼雷

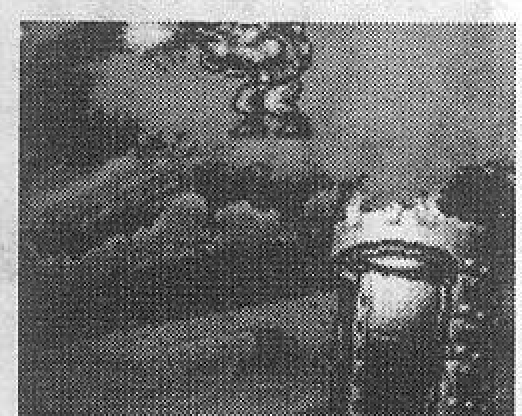

→敌人也有生化昆虫。

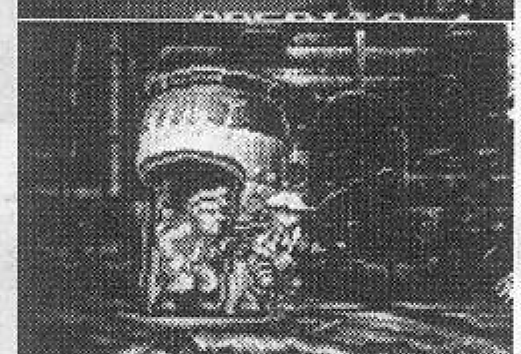
极其令人怀念的秀逸作品第4弹

回首往事，1996年9月某日，在四川成都附近的简阳市某小厅，编者第一次见到METAL SLUG，当时就觉得这是一款非常罕见的作品。后来回到西安，发现也有机厅引进（当时这游戏的基板达到2500元以上），随着自己练习1945水平的提高，身边的机台很快也出现一批高手，竟然驾驶SUPER战车001将游戏完美通关。不幸的是，陕机院（现西安理工大学）正对面的“长乐游戏厅”，也就是编者常去的那里，METAL SLUG基板在一天下午被贼人盗走（趁卖牌儿人不注意撬开筐体明锁）……

众所周知，想把本系列通关，一定要在种种乘物的帮助下才能实现，而这方面的进化是令人满意的：前作X版不过有4种，3代的乘物竟达10种，这样一来，玩家便可自由变换自己的战略。同时值得一提的是，前作从来没有过的分歧路线，3代有所采用。本作共5关，各关路线不同，自由度提高，自然使得游戏的战术和乐趣大幅提高。开发者指出，游戏的刺激程度前所未有，操作法有所进化，远非前作可以比拟。

本作4名角色都是雇佣兵，为打击反革命军阀（其已研发出生化兵器对付政府军）而战斗。森气楼大师为本作画的宣传画整个一个KOF，原作的气氛丧失殆尽。







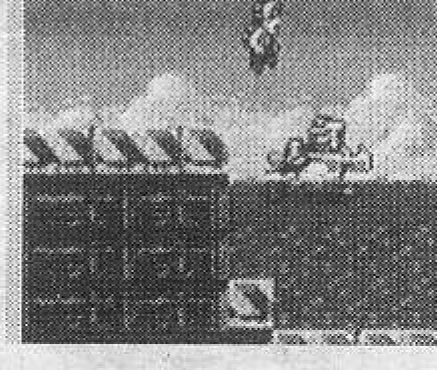
责编天师

↑前两幅图就是分歧路线的入口和出口。



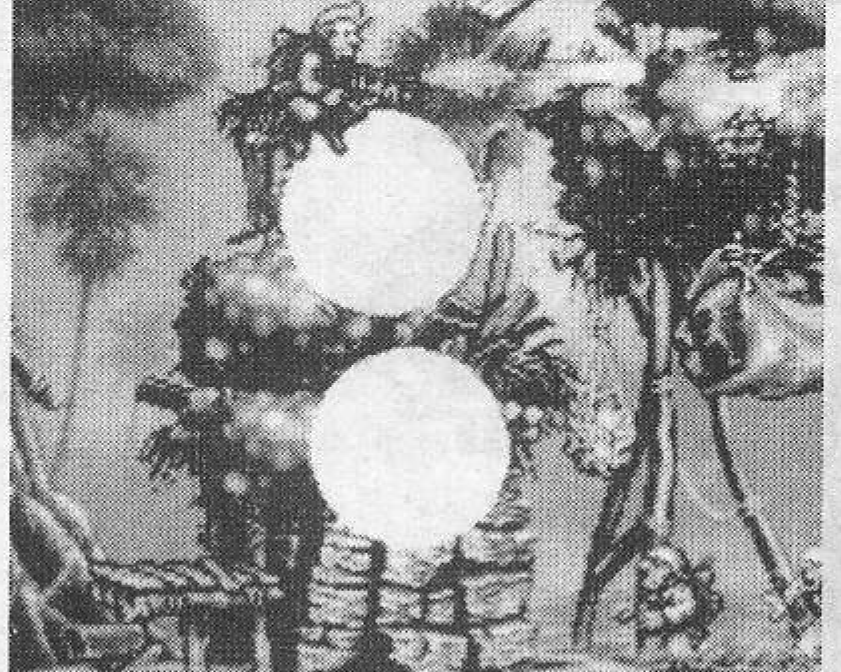
拥有NGP彩色手掌机的朋友请注意

METAL SLUG 2ND MISSION


←掌机版同样拥有各种乘物。

希望看到这页的玩家能够回想起自己当年的游戏经历

图片从左至右就是系列的前三作，真是令人十分感动。●1代，96年4月，193M，“万能战车”炸裂登场！！！●2代，98年2月，277M，角色已经获得军衔提升，战斗机等登场。●X版，99年3月，敌角色登场版面与2有异，难度提高，打BOSS时带乘物过关分数极速扩大。●3代，战法可寄给“街机仔”研究。


↑1代的JUNGLE地带印象最深。


↑2代讽刺卡普空？


↑X版的意思是“强化难度”。

驾驶感觉 TYPE－S

模拟真车感觉有异

这个游戏是史克威尔公司在 PS2 上发售的第一款作品，虽然评价一般(在“FAMI 通”上的得分为四个 7)，但游戏中所表现出的制作者新思路，却使它在发售前即形成话题。凭借着 PS2 的性能，游戏画面之精美是令人震惊的。

PS2 厂商:SQUARE SOFT 类型:RAC 发售日:2000 年 3 月 30 日

DRIVING EMOTION TYPE-S.

PS2 的环境反射贴图超真实

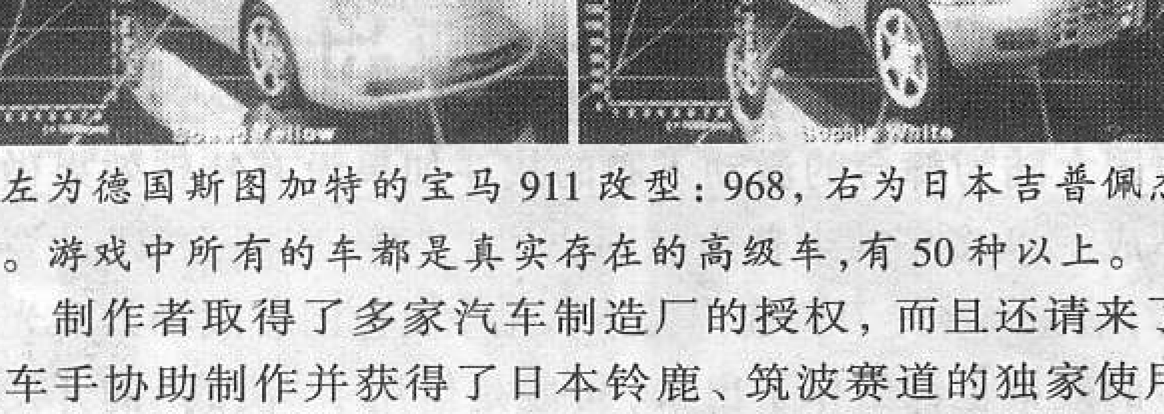
责编天师

最近确实收到了少部分玩过或见过 PS2 游戏的读者来信，谈及对“1600 万特效全开”的一些看法。编者发现，就目前 PS2 游戏画面所达到的境界，几乎所有玩家都不买账，意见多集中在人物动作僵硬和画面较为粗糙两个方面。这里要解释一下，一款好的作品首先要求制作者拥有足够的开发周期和多得用不完的开发经费，在这个基础上，“创意 + 技术 + 主机性能”才能得以正常发挥。OK，请看右图，PS2 营造出了几近真实的游戏画面，但制作者似未使用“边缘抗锯”机能，害得编者为了查清事实真相，特意将 PS2 的赛车同 MODEL3 上所有的路面游戏进行了对比研究，结论是家用机各方面的功能都因成本因素而简略，同街机相比确属无地自容。明确的锯齿现象不能不说是 PS2 初期游戏的小小遗憾之一，否则真的已很难分清这到底是电影还是游戏(右图)。



↙在家中看到这样的画面应该知足了。

■游戏制作意图简介



↑左为德国斯图加特的宝马 911 改型：968，右为日本吉普佩杰罗。游戏中所有的车都是真实存在的高级车，有 50 种以上。

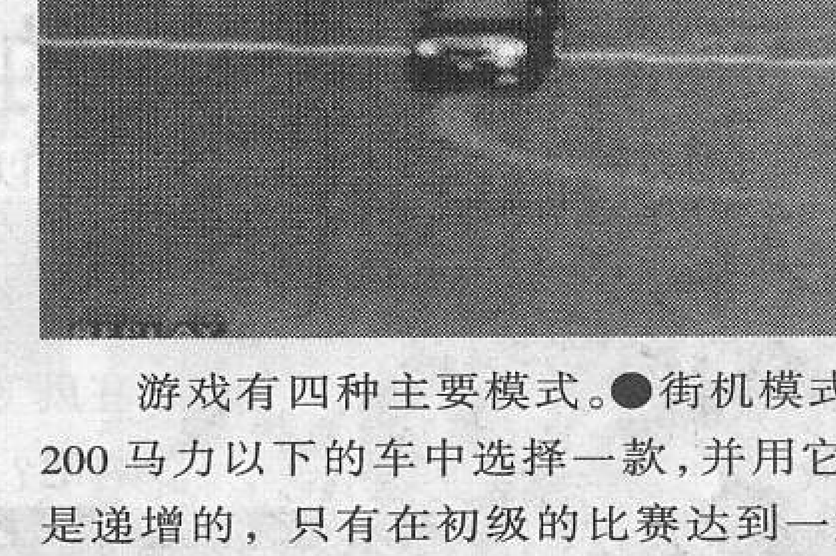
制作者取得了多家汽车制造厂的授权，而且还请来了赛车手协助制作并获得了日本铃鹿、筑波赛道的独家使用权。凭借着 PS2 的强大机能，赛道的再现度可说是无以伦比，当然也有一些虚拟真实赛道，如法国郊外山区等。由于本作在概念上难逃 GT 类范畴，所以也非常重视各款车的细微动作，在车子的外形尺寸、内部机器上的庞大数据方面，亦并不逊色。当玩家比赛名次提升后，可以获得新的车种，即可挑战新的赛道。为了突出游戏气氛，制作者作出了种种自然现象，如彩虹和阳光等，并且还保留了主观视点，此时玩家能够将各款车内的仪表看得清清楚楚。





←↓游戏追求最高真实。

丰富的模式和玩法



←在 RACING SCHOOL MODE 中，有两种方式，其一为专门针对路线上各处难点弯角进行练习，其二是沿着在赛道上标出的最佳路线练习。

游戏有四种主要模式。●街机模式：一上来只能从 7 种 200 马力以下的车中选择一款，并用它参加比赛，比赛级别是递增的，只有在初级的比赛达到一定名次后，才能获准进行下一轮的比赛，最终是可以获得很高级的 GT 赛车的，而且，还可以对自己的爱车进行 SETTING。注意，最低级的车是 DIVISION3，往上是 DIVISION2、DIVISION1、GT，共 4 级。●驾校模式：见上图。●狙击时间模式：测试自己的实力。●双人对战模式：采用上下分屏方式。



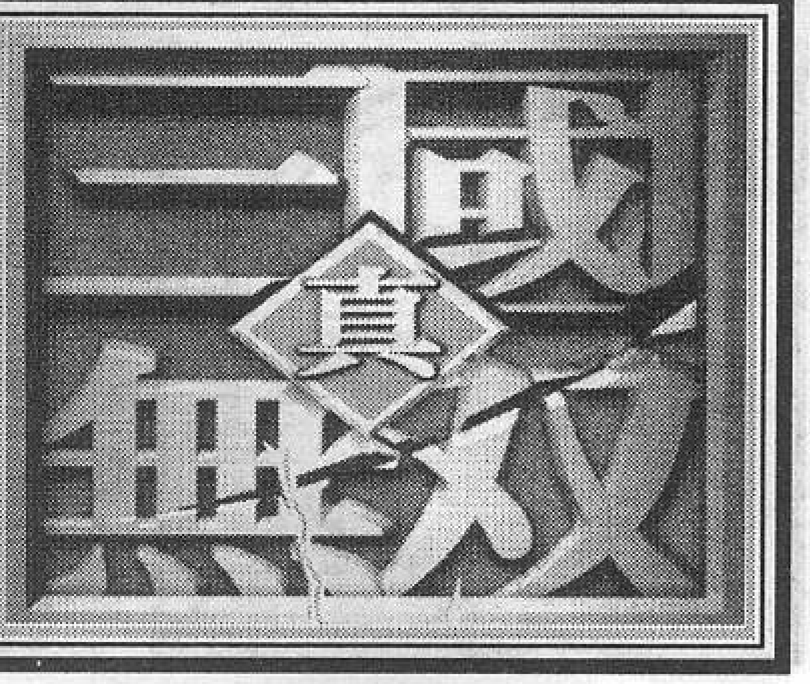
→压倒的画面。难道还有夜战？游戏有时间流动。虽然一开始玩家手上只有最普通的市售车，性能很低，但也应多加珍惜才对。

●生 3，1 小时 28 分 47 秒 S 级通关。(吉林丰满 付春雨) ●天师你好，我是北京的露露！本人在致诚游戏城曾跳过 288，433，000 分，即 ANOTHER 版三首歌——“二遍”。“PARANIA KCET 2MB”SS 级。“DBD…DUB”一遍 S 级。目前正在挑战 MANIAC 版。/天语：重在参与，对女玩家应予照顾。

真.三国无双

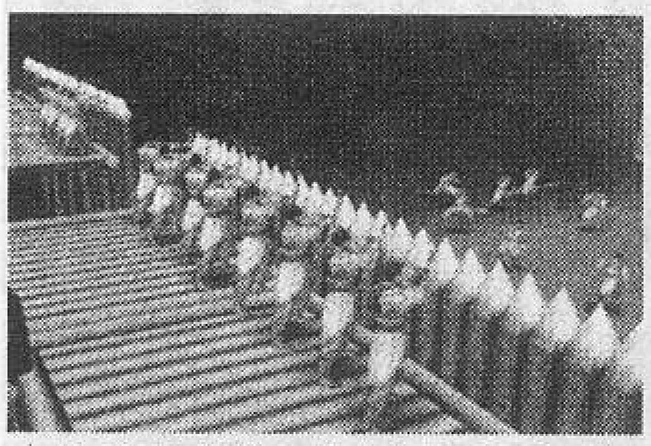
光荣新作 隆重登场

光荣是著名的SLG游戏开发商，在PS2上更是频繁出击，刚刚推出一款图像震撼力和游戏性双双形成话题的即时SLG巨作“决战”，又将PS版大人气对战格斗游戏改编成过关形式，虽然目前情报缺乏，但还是先睹为快比较好。



PS2	厂商 KOEI	类型：ACT
	发售日：2000年春季预定	

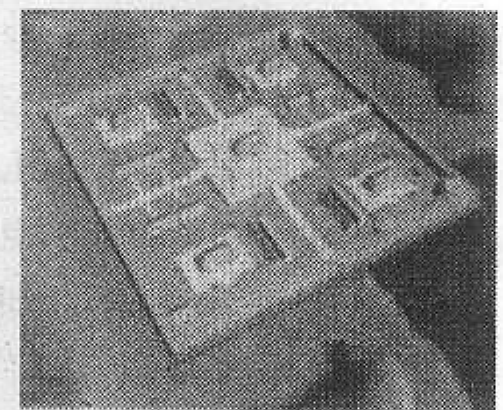
前作“三国无双”发售3年之后，赵关张之魂今日再度……

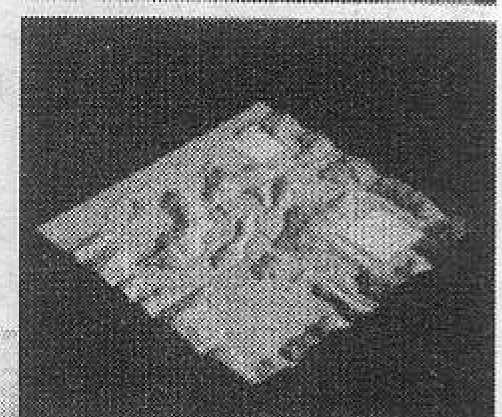


↑这就像是“决战”中的画面，许多兵士一字排开，准备战斗。

以公元200年前后发生的三国乱战故事为背景的“三国无双”被认为是当时格斗游戏中的名作。其续篇早被传言在PS2发售，而从这次的资料可以发现，新作已经不再是格斗游戏——从完全的对战格斗转变为1对多的清版过关。

这种类型变化主要是硬件进化造成的。完全3D化的战斗舞台和美丽映像，使得“三国”世界观显得异常厚重……



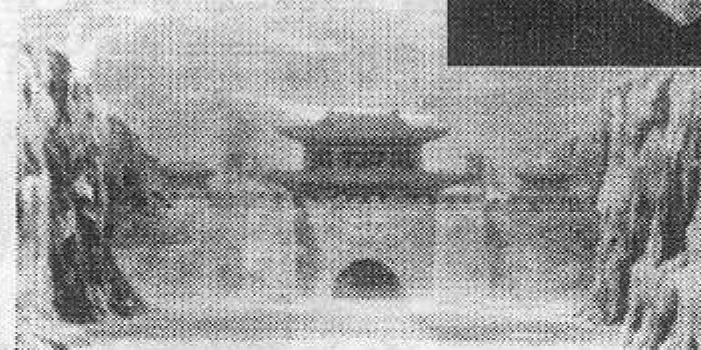


1对多的战斗系统和广大战场

在3D化的战场上玩家选定的武将可以自由地四处移动，敌方的小兵会从四面八方上来进行攻击，这时不但需要玩家出招杀敌，而且还应做到迅速判断出对手的攻击是否会对自己造成伤害，以便进行合理规避。在地面的战斗中，玩家可以骑马进行移动（听说马匹甚至能够左右战局的胜负），同时可以进行类似必杀的CHARGE攻击。



↑关羽提刀乘赤兔好不威风。



↑←各关战场是方块型，地形复杂。

看了PS2那特效充足的画面保管让你大呼过瘾 责编天师



以中国大陆为舞台的激动人心的战斗如果没有特殊效果做烘托则岂不成了N多年前卡普空三国志了？“真.三国无双”的背景构造丰富，音效炸裂，刀剑箭声沁人人心，而包围着战场的火光和狂风飞沙的效果也都给作了出来，可能是借用了“决战”的开发资料吧？角色血槽下方有个SPECIAL槽，充满后可使大技。

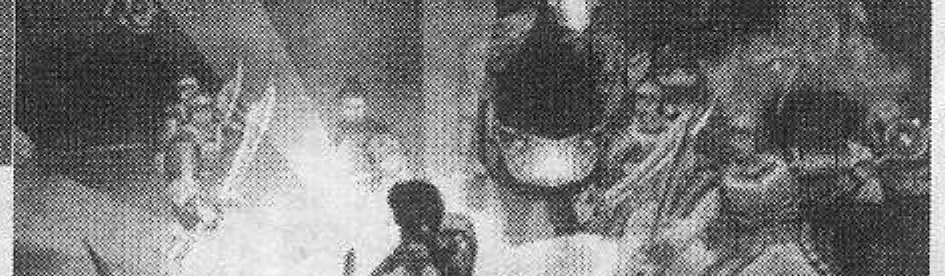


↓赵云在前作中就已经拥有的华丽必杀技“无双乱舞”在新作中成了CHARGE攻击。己方连续攻击达到一定程度时即可充满特殊槽。

↑战斗中应根据敌方的兵力安排战术，熟悉战况后再行厮杀。画面右上角即是敌兵力分配图。

三国英雄任你挑选！





←敌方总大将之一，曹操登场。

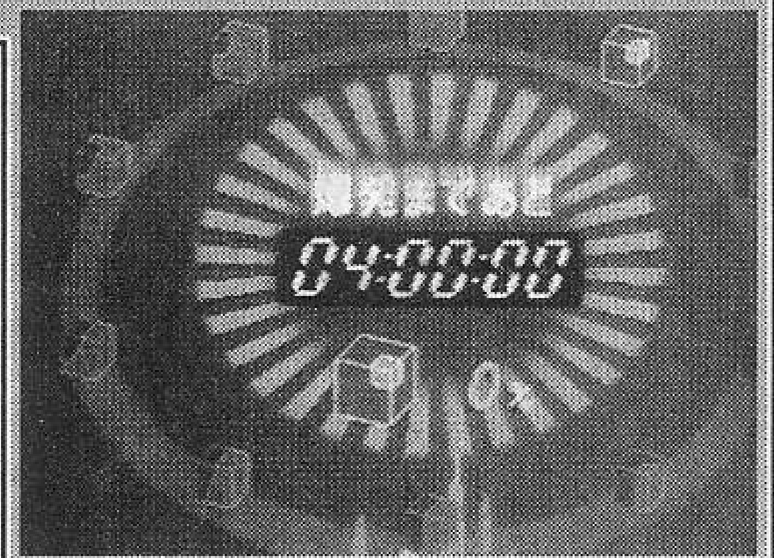
●我是广西南宁第三中学高三5班的林云（530021），即“太7之魔”。太7，74小时34分21秒到达太空洞底部，此时状态，全员LV99，除机器猫外所有队员四级怒气卷轴（已打出），什么乱七八糟的回复药一律99只，全员全回复34只……天语：你的记录和经验以及疑惑将放到大封神榜中研究。

铃木爆发

拆除炸弹 惊心动魄

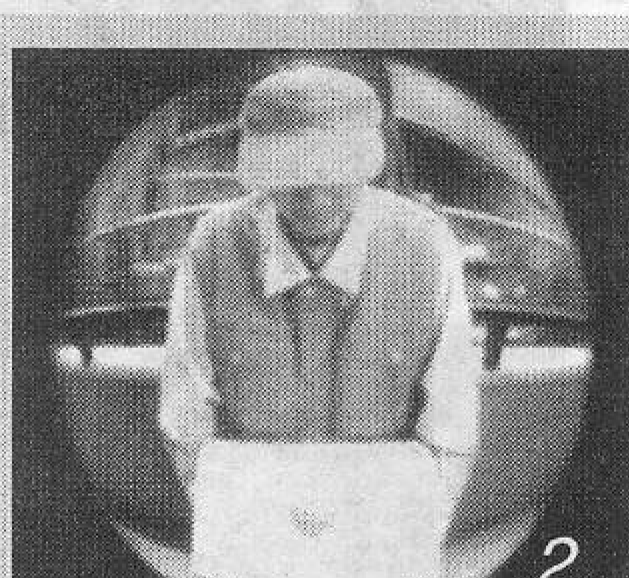
为了避免和某大厂在RPG上的正面交锋，ENIX频繁调集兵力，推出过纵情跳跃系列、“笨小孩”怪异系列以及北欧女战神等RPG系列，同时在手掌机市场上取得了不俗的战绩。这里要为大家介绍的却是该公司新推出的炸弹系列。

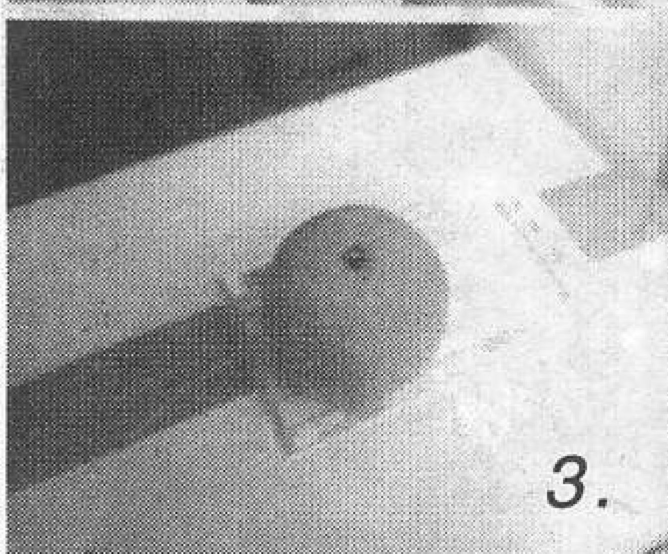
PS 厂商:ENIX 类型:炸弹拆除 发售日:2000年夏季预定

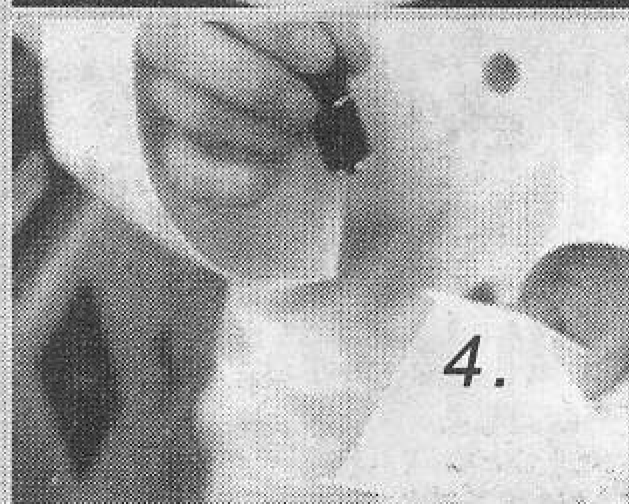


著名游戏厂商在另类游戏的表现上同样无人能及


1.


2.


3.


4.

●紧张一幕

1. 一早，游戏的主角——铃木小姐正待起床。这时门铃突然响起……
2. 一个快件公司的送货员正站在门口。
3. 收到了一个柑桔状物品。
4. 仔细调查货单看看是谁寄来的？

游戏中女主角接到各式各样的炸弹时都会以摄影的方式交待。通常炸弹都会以精巧的计时引爆器控制并伪装在各种物品之中。

而多疑的女主角就要想尽一切办法将这些“不速之客”给一一拆除，说起来简单但实际上……下图的她在听那个柑桔中有没有“嘀嗒”声吗？


难道是炸弹！？

拆除引爆装置要按步骤来，万一剪错了一根线，就会……


↑终于找到桔子上的这个部分！这就是拆除炸弹的突破口！！


↑是了！打开之后竟然发现信管和定时装置。

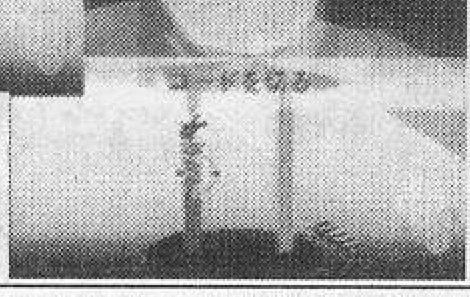


注意事项

①对炸弹进行检查时镜头变成主观视点，应详查可疑之处。②是定时炸弹，各种判断要快，画面会提供备选答案。

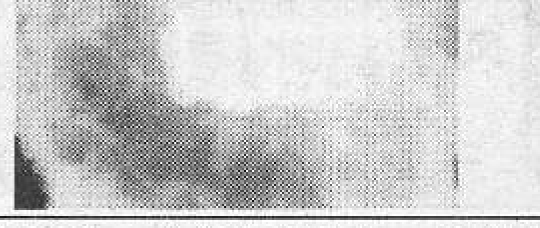


↙时间还剩3分19秒。看到红蓝两根引线，应当剪断一根。


→显然，这是罪犯的安排，万一剪错将立即被炸死。



←将正确的导线剪断后主角面露笑容。


→不幸将起爆线给剪了，则先前的功夫全部化为空中的灰尘……


←↓没完。拆除了第一颗炸弹，还有第二颗第三颗在等着主角……

ふみ切りが！



责编 天师

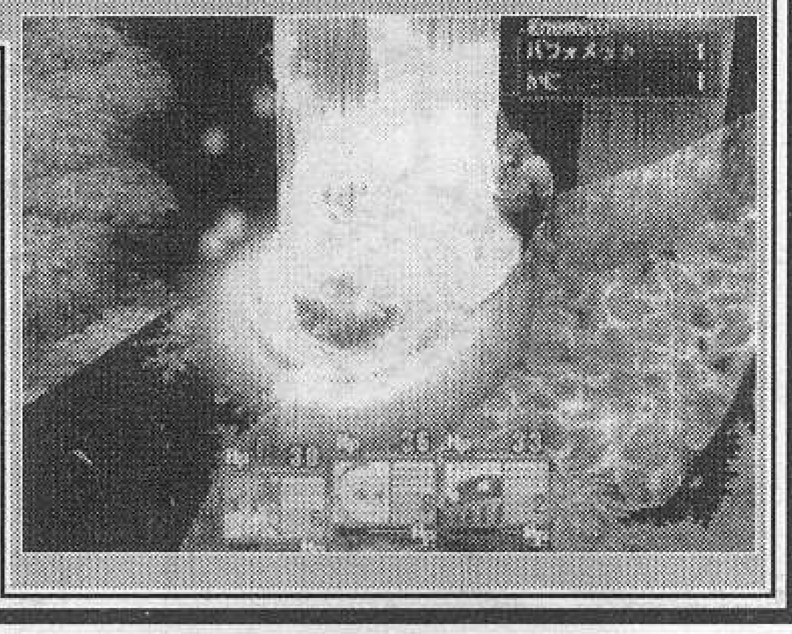
●天师，我写的信从来都是石沉大海。但这丝毫不会挫败我投稿的精神！我想谈谈月华1，我们这儿只有1，我能用庆一郎(力)打1417700。太原市我见得到的街机前5名全是我的(但月1流行不开，现在只剩一家有了)。鹫家能贪分。我也送你一招怪连……/天语:你精神可嘉，连招就不登了。

火焰的气息Ⅳ

龙战士们又回来啦

这里只对该游戏的魔法系统进行介绍(角色和故事内容玩家请自行研究)。这次公开的系统中有一种被称之为“连续魔法”，只要能善加利用属性、做出更有效果的方案，就可以造出更加强力的魔法。本刊愿为大家公开相当深入的相关情报。

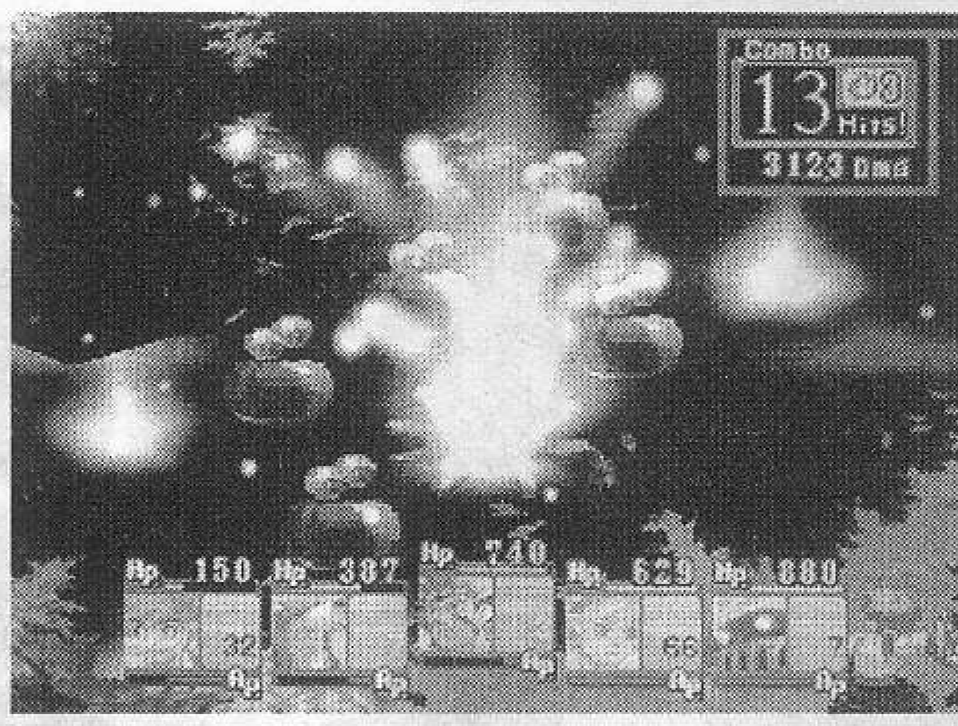
PS 厂商:嘉富康 类型:SPG 发售日:2000年春季预定



龙战士们的种种魔法逃不出 “火、风、水、土”四大属性

在游戏中只要连续使用相同属性的魔法，那么就能获得比单独使用魔法时更加强大的效果，这就是所谓的“连续魔法”。比方说，若是三名伙伴连续使用三次水属性魔法的话，就会比单独使用三次要来得威力强大。而这个连续魔法所显现出的效果，则会依使用魔法本身的威力、性质，及单体魔法或全体魔法等等各种细部条件而有所不同。

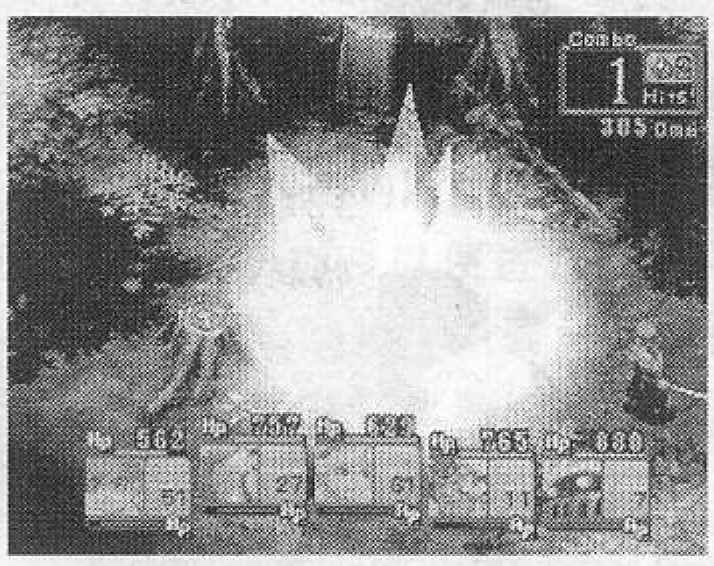
下图是各种反复使用同属性魔法后的效果。



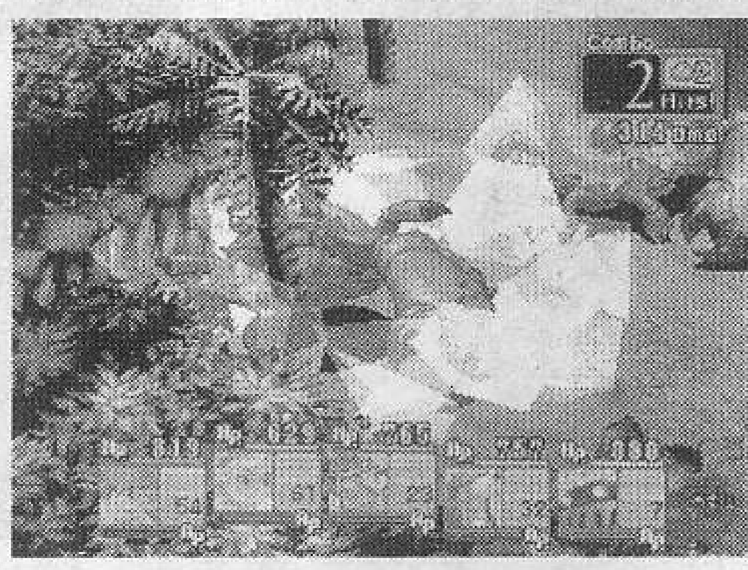
←画面右上角的框中可以显示攻击连续命中时的COMBO数和魔法种类。这是火属性魔法在攻击。



↙旋风。对空中敌人有效。



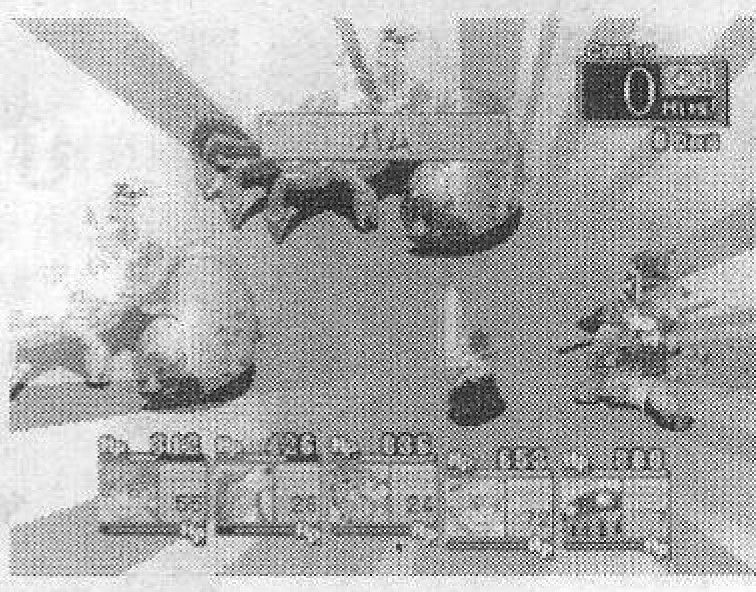
↙地面上突然冒出水柱。



↙对付昆虫就大方地砸。

“魔法合成”:属性和属性之间也有微妙的相乘效果

连锁攻击的核心部分其实在于“魔法合成”。如前述，魔法有四种属性，而若将不同属性的魔法依一定的顺序作排列配合之后，就可以做出几乎与原本属性截然不同的新种类魔法——“重属魔法”。就算是原本不怎么强的魔法，在经过合成之后也能增强不少威力，而且连锁数也会跟着上升。所以就算处于还无法使用强力魔法的状态下，也可以经由魔法的组合来发挥莫大的力量。在这里就先公开一部分关于合成魔法的情报。因为它们都有固定的排列顺序，在一开始时也许会觉得有点难用，不过若是熟练之后，一定会有一种很爽快的感觉。(下图)



↙这张图正好抓住连锁攻击发动的瞬间，框中的数字是0。

火(先)+风(后)

=重击火





风(先)+水(后)

=风雷变

水(先)+土(后)

=狂风暴





土(先)+火(后)

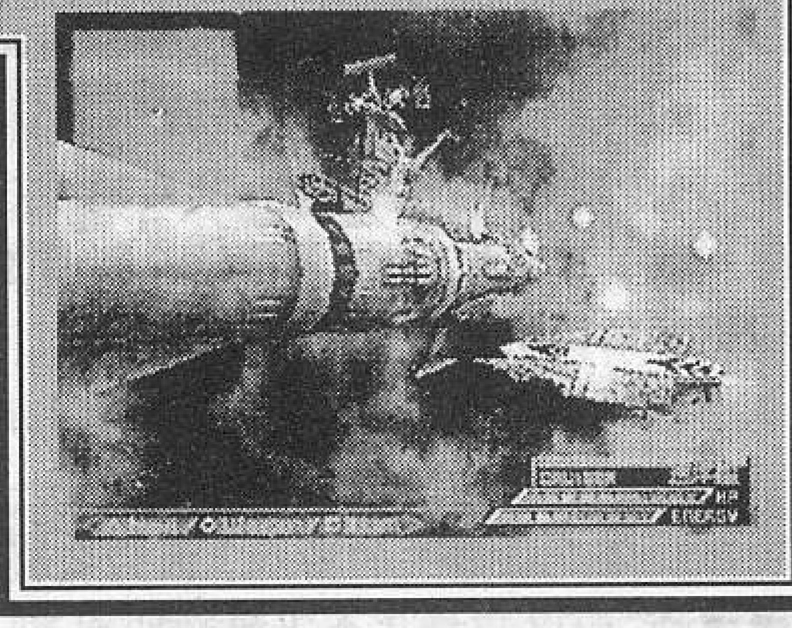
=熔岩术

●为什么我玩“大家来找碴”就厉害呢？单币通关最多61万多(太久了记不清)，地址是天津市红桥区风光里的欢乐天地街机厅，若是中途故意死亡(第30关左右最好)再续币，则很轻松就60万，我曾644301(红桥文化宫机厅)。怎么我练了一个月的99才426！？(天津第一轻工业学校 牛侠)

再会吧！宇宙战舰

捍卫正义 宇宙雄狮

在系列作中最高杰出的“再会吧！宇宙战舰大和号”，这次将以3片装CD的形式在PS上登场！游戏不仅导入了多线剧情和多重结局的丰富内容，还采用了全程语音烘托气氛，喜欢原作漫画的朋友们可千万别错过同大和号船员并肩战斗的机会！



PS 厂商:TECMO 类型:AVG+SLG 发售日:预定99年12月

由多种版本所构成的多线剧情、多重结局游戏登台了！

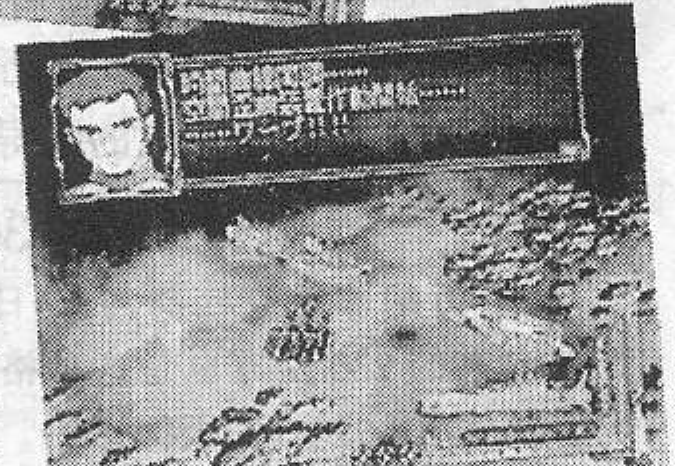


这次为大家介绍的PS版“再会吧！宇宙战舰大和号”的剧情部分是由同名的剧场版、TV版“宇宙战舰大和号2”和松本零士先生所绘的原作漫画改编而成的。玩家的游戏方式将使剧情朝着各种不同的方向发展。那么你究竟选择剧场版的结局还是和TV版的结局呢?在游戏中盘就作出决定吧！

另外，前作“宇宙战舰大和号”颇受好评，由新绘动画和CG所描绘而成的“数码卡通动画”这一次也因为容量加大而增大至3枚CD了。在游戏画面的品质和音效都有了大幅提升的同时，甚至还搭载了全程语音播放。以往单用文字显示无法表现出来的临场感和感情的投入，现在在声音和影像的衬托下变得更加生动了。



←停泊中的大和号，能量达到120%……



→岛在第一舰桥的话就能空间跳跃。



←所属单位不同武器就不同。

动画和战斗系统的品质大幅提升

本作的基本流程和前作相同，先是一段精彩的动画演出，然后会进入任务画面。在由六角格子所构成的战略画面上，玩家可对大和号下达移动、炮击攻击、载机出击等多项命令。另外，任务中也有时间限制和须完成特定条件的情形。



→这时可自由切换视点。

3D战斗

当大和号和敌人在同一格时就会发生3D战斗。战斗中，除了舰炮以外，还可以用鱼雷、对空机枪以及飞弹等武器进行攻击。所有的武器都具有自动瞄准的功能。以舰载机进入战斗时，只要选好攻击目标，就会自动展开空中的激战。



↑在地球防卫局分析室，真田收到了奇怪讯息。

肉搏战

依任务内容不同，有时会出现大和号船员直接进行“肉搏战”的情形。肉搏战是以动作射击的方式进行的。玩家最多可从5位船员中选出一位来操作。战斗中按L1或L2键的话，就可变更操作的角色。另外，肉搏战的操作有比较简单的“一般模式”和比较复杂的“专家模式”可以选择。

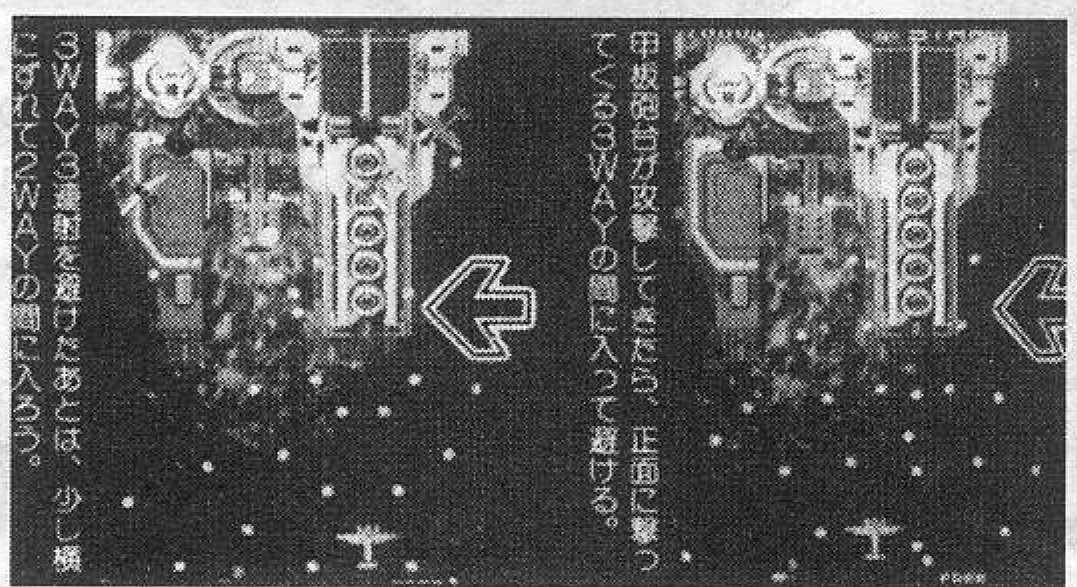
彩京 1945，目标：230 万分

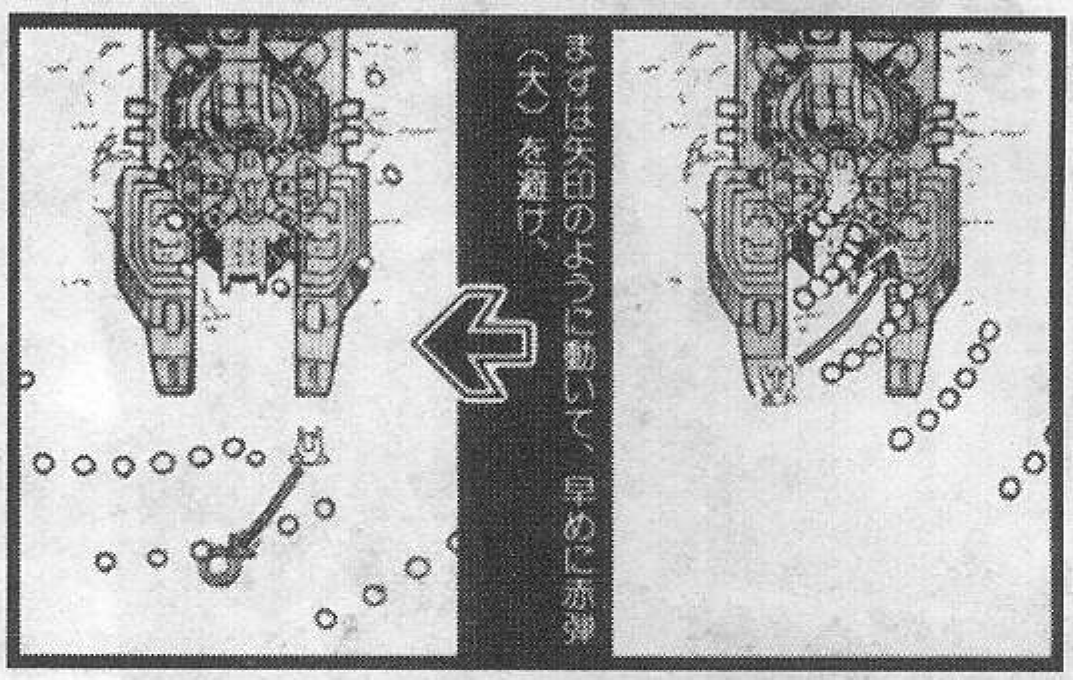
天师学长：我看了以前的“1945 葵花宝典”和“天师道场”两个栏目后深有感触，我对这个栏目非常支持，也非常感兴趣。忠(衷)心地希望这个栏目能永远地办下去，并希望更多的街机高手多投游戏纪录。

我从小学三年级开始玩街机到现在玩龄大概有十年了，玩爆机的游戏数不胜数，我就不一一举例了。最近我比较喜欢玩飞机过关的游戏，因为我喜欢玩躲子弹的那种刺激感觉，所以我投几个飞机游戏纪录。

游戏名称	关数	所用飞机	分数
雷神传	2－5	狼人(第三架)	17628720
首领峰	2－1	第三架	8685200
1945	2 周目 ALL	BF109	1774400
彩京一代	2 周目 ALL	大和尚	1683600
TENGAI	2－2	JUNIS 忍	1317500

首先我对东北林业大学的徐家刚大哥比较佩服，P51 火力那么弱(放出蓄力后的火力)都能打通两轮，水平已经很高了。对于打 230 万的高手，我实在是可望而不可及。下面我谈谈本人爱玩飞机游戏的原因。原因是在 98 年 5 月份，我在天津红桥区本溪路的永山大型游戏厅中，偶然看到了一个人，无论长像还是衣着，虽是亚洲人无疑，但他绝对不是中国人。后来经过对机厅老板的了解才知道这是一个日本留学生，今年和我同岁(19 岁)，在红桥区本溪路上的天津商学院就学。从天津商学院到永山大型游戏厅步行不过 20 分钟，所以我几乎一个星期能看见他一次，自从我知道他是日本人之后，我对他玩的各个游戏都十分注意，这才发现，他除了玩泡泡龙之外，其他玩的都是飞机的，而且使我不可思议的是他躲子弹的技术简直让人无法想像，令我很吃惊，因为我从来没见过玩得那么好的人。所以我从心里十分佩服他。我那时玩 1945 只能玩到 1－7 关，其他的飞机游戏更是一窍不通。后来我忍不住为了探求游戏的秘诀，主动和他交朋友。开始他很害怕，后来接触长了，就接受我了，并教了我许多技巧和攻关方法。以上游戏纪录的前三个游戏都是在他的指导下苦练了半年的结果。





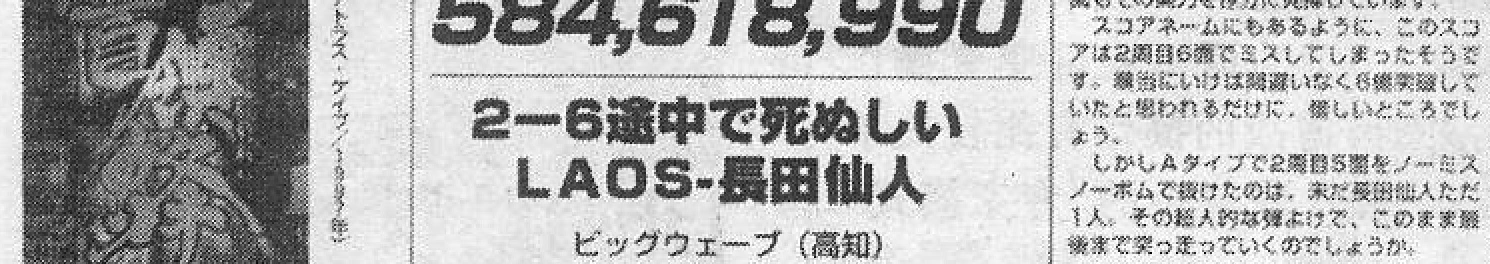
←图为日本 1945 Ⅱ二周目的攻略，每一关竟配 40 幅图片对照，每一个细节都不放过(有时还要将图反白，以标明空当，用箭头来指示飞机应如何规避)。至于第一周，什么『安全地带』(即自机定位处)早被登过了。

他用不流利的汉语对我说过，他的一个朋友（日本朋友)在日本玩雷神传最高纪录达到 1800 多万，玩 1945 能打通两轮分数达 210 万，首领蜂游戏也能打到 1500 万左右。至于他自己，在日本的游戏水平只是中等。而我认为他在中国的水平已可算上等了。在日本玩飞机游戏，过关是次要的，分数的高低才是主要的，他们之间比赛先看分数，再看关数或其他。我认识的这个日本朋友玩 1945 打通一轮后的分数是 104 万，比一般人高出了约 10～20 万，而我现在的水平打通一轮后一个人不死带 6 颗雷，分数最高为 108 万。

下面谈谈得分情况，主要由以下几个方面着手：首先想打必须会吃金块，尽量看准把金块吃到 2000 分一个。其次是在火车那关能够引出另外一列火车来……(待续)

为什么说 230 万分可望又可及？

230 万绝非凭空杜撰，而是日本真实的封神成绩。日本封神格式如下。当初震电的 230 多万也是这种格式的。别人花了很多铁买街机攻略加以研究和实践(街机攻略非常珍贵)。我们最多怀疑到难度对分数的巨大影响。



97 SEIBU KAIHATSU ©SUCCESS 1997 ©ATLUS/CAVE 1995,1996,1997



本人对 KOF99 十分喜爱，在某日玩的时候，竟然打出了 5323 分。最后爆机 2236 分。如有不信，本人有相为证。(广州市芳村区 程思恩)

秘技偏方

PS 喷气机前进(Jet で GO!) FP＝5

两个奖励游戏：在飞行模式（FLIGHTMODE）的“MIDDLE”中，FLIGHT2 的停止位置评价为 20 点；而且在同一模式的“ADVANCED”中，FLIGHT2 的接地位置与停止位置评价为 10 点，奖励游戏“Towing Car で GO!”就会出现。如果在飞行模式的“ADVANCED”中，FLIGHT4 的接地位置和停止位置评价为 10 点，奖励游戏“マーシャラーで GO!”就会出现。

使用隐藏机体：在飞机运行的过程中，使用“MILEAGE BANK CARD”就会记录飞行的英里数，当英里数合计 5000 以上，隐藏机体“JAL/JEX B737—400”就可以使用了；英里数合计 10000 以上，就可以使用隐藏机体“JAL MD—11”；英里数合计 20000 以上，就可以使用隐藏机体“JAL B777—302”。

北京　驾驶喷气机总是停不好位置的　风马

PS 电气机车前进·名古屋铁道编 FP＝5

五条隐藏路线：在犬山线特急（上级）中通关，犬山线的“新名古屋——犬山”和“新名古屋——新鹈沼”两条隐藏路线就会出现；在犬山线特急（特级）中通关，犬山线的“名古屋——犬山”和**モンキーパークモノレール**的“犬山游园——动物园”两条隐藏路线就会出现；在名古屋本线普通（上级）中通关，名古屋本线的“新名古屋——岐阜”隐藏路线就会出现。

北京　开火车总需要踩刹车的　风马

PS 流行音乐 3·附加碟 FP＝5

隐藏曲目：在标题画面输入相应指令，隐藏曲目就会出现。指令如下：

LOVELY：←、△、R1、△、△、R2、△、L1、△、R1、△

JUNGLE：○、△、←、○、←、R1、↑、L2、L1、L1、L1、L2、○

POSITIVE：L2、L1、←、↑、△、△、○、○、R1、R1、R2、L2、L2

BOYS：△、R1、△、R1、R1、△、R1、R1、△、R1、R1、△、←

PRELUDE：L2、L1、←、R2、△、↑、R1、○、L2、←、R2、△、↑、R1、○

北京　最近对于节奏的感觉稍稍进步的　风马

PS 秘密基地 3(AZITO3) FP＝6

金钱无限：当游戏开始后，时钟在运行的状态中，按住 SELECT 键，顺序输入△、△、□、□、○、×，金钱值就会涨满。游戏初期就可以投入最大的研究开发费用。

北京　最重视军事高科技的　风马

PS 苍魔灯 FP＝3

通关后的隐藏要素：各个模式通关之后都有隐藏的要素，下面就为大家一一介绍。解开练习模式中的问题，TRAP LICENCE 得到 S 级，在模式选择的 OPTION 中就会出现 SOUND ROOM 选项；在专家模式中，将 100 个舞台全部通过，Charge 时间为 1 秒，就能得到究极戒指“**ゼロリング**”，同时还可以得到 200000Dreak，不过要通过专家模式可不容易；剧情模式有四个结局，可以得到不同的 SP TRAP。过去编的世界破坏后能见到结局 2，这时可以得到**サツジンゴマ**。救出**アルベルト**能见到结局了，这时可以得到**バラクーダ**。与**クリスティ**一起脱出能见到结局 4，这时可以得到**テレポータ**。当四种结局全部见到后，可以得到**トゥームストーン**；通过剧情模式时，Ark 达到 100000 以上，可以得到**バナナノカワ**，Ark 达到 200000 以上，可以得到**デルタホース**。

北京　天生就厌恶陷阱（北京话：下套儿）的　风马

PS 超级机器人大战 F 完结篇 FP＝5

隐藏剧情：在波里达尔（**ポセイダル**）篇最终话的后半部分，殖民卫星会向地球坠落。如果并不去阻止它们，使它们到达地球的话便会出现伊狄安（**イデオン**）拯救地球的隐藏剧情：结城 COSMO 会驾驶伊狄安、NPC 角色哈鲁鲁（**ハルル**）会驾驶她的战舰一同来到地球上方，伊狄安能量计自动变为第五等级并发射了最强的地图炮，将所有殖民卫星全部击毁；而伊狄安和 NPC 战舰也会随之消失。

江苏镇江　发现 PS 版和土星版有很多不同之处的　张元

PS 圣剑传说·玛娜传奇 FP＝3

放置的时机：像“港町**ポルポタ**”，“月夜の町**ロア**”等有商品屋的地方先不要放进地图，等游戏进行了约 1/3 时再放进地图，则其中的商品多为稀有物品。

得到亚人种：亚人种很难逮，必须得等地方的属性达到三级时才能逮到。但你只要把“圣域”和“黄金之种”放在有亚人种地方的周围即可，它周围地方的属性很快就可以达到三级。（有亚人种的地方详见 99 年第 11 期，“黄金之种”只能提高周围地方的木属性，可把“**テエマ**沙漠”放在其旁边）。

稀有武器的出现率：最好不要自己打造兵器，在和敌人的战斗中得到的武器通常比自己打造的高。通关后，调一下难度，难度越高，稀有武器的出现率越高。

山东曹县　李伟民

PS 龙骑士传说 FP＝4

游戏中"三角"的用途：1. 在城市里蓝色的三角代表道具屋等，黄色的三角代表宿屋；

2. 在冒险时，主角头上的三角由"蓝—黄—红"变化，变成红色后不出 10 秒便可遇到敌人。

3. 在战斗时，攻击敌人之前，可以看到有三角，这时的三角表示的是体力，蓝色三角代表 FINE，黄色三角代表受伤，红角三角代表 DANGER(一下便可 KO 它！)

游戏中 L、R 键的用法：1. 在进入城市或者冒险时，按一下 R1 便出现了"三角"，再按 R1"三角"便消失。

2. 在离开城市或者冒险区域到另一个地方的途中，按 1 下 R2，3D 地图就会变成 2D 的地图。按 START 键就能出见地区的名字，再按一下 R2，地图就会再次扩大，这时蓝色三角代表主角，深蓝色的三角代表你要去的地方。(哈哈！不用看攻略了……)

3. 战斗时，R2 可以调整视角。

辽宁阜新 喜欢听林志颖歌的 罗宁

PS 龙骑士传说 FP＝4

人员配备为主人公达特、罗丝、米兰达：达特装备上 MP 自动恢复指轮，这样在战斗中可以尽情施展魔法攻击。罗丝装备上 HP 增加 50％指轮，用以加强其抗攻击力。米兰达装备上复活指轮，这样在战斗中加上其固有的天使衣可以使其在战斗中避免牺牲，能够从容地为其他二人进行魔法恢复。以上指轮在前期能够交换得到，战斗成员必须配以本属性宝铠(宝铠在法都购买)。

在进入"沉まぬ月"之后，迎接我们的是一只类似守门员的怪兽，在这里笔者建议用集体变身的方式来进行攻击（达特的最终变身）。先攻其腕，再攻其体，最后攻其头。与达特老爸进行的战斗也以集体变身为好，战胜后可得到神龙炮。检查一下道具，如果不足，可以记忆后回去购买，以恢复道具为主。并且不断与小敌战斗，使其三人 SP 蓄满，达到集体变身状态。同最终 BOSS 的第一形态战斗中，达特为主的集体变身后，先用神龙弹轰击其触手，再用神龙炮对其进行轰炸，战胜后迎来第二形态和第三形态，同样以达特变身为主，配以米兰达魔法恢复就可以了。最终形态的攻击不必考虑怪兽前的两个小鬼，因为打死小鬼后它还会出现，所以集中火力轰击怪兽，当怪兽施以防护魔法时，自身要不断用防御来提升 HP 值，以利再战，达特变身以一回合为好，最后能够战胜它。

总之，战斗中以米兰达魔法恢复为主，配以道具恢复，使战斗能够变得轻松。当最终 BOSS 战胜后，等待着我们的是精美的 CG 动画，用你战斗后的喜悦和欣慰去迎接它吧。

沈阳 张峰

GB 女生转生外传Ⅱ FP＝2

与魔兽对话的技巧：想登用魔兽必须先对话。因为是日文，我是一个字看不懂，但对话 10 次我有 8 次会成功，即使失败也 100％不会挨打。下面将偏方公开。选择对话选项后，会出现若干问题。情况 1 当战斗中玩家主动对话，问题①选②选项，以后全部选①选项，以后全部选 D 选项，多会成功，失败也不会挨打。当你等钱用时，这是一个非常棒的赚钱大法，我半个小时就赚个一万多。且只费了少量 HP，因为好欺负当然不放过经验值啦！

情况②，魔兽主动要求对话，问题①选①选项，第 2 个问题如果很长选②选项，较短则选①选项，还有几个大概关于逃跑的问题吧！反正试几下就知道了！

安徽蚌埠 穆名

GB 口袋妖怪·金、银 FP＝2

传说中的妖怪：在エンジュ村西北的塔内地下室住着三只属性分别为水、火、电的传说中的妖怪，大概是游戏中最难捕捉的。笔者是按以下方法捉住它们的。

1. 驱赶：从塔第一层正中的洞掉到地下室，然后向妖怪靠近，将它们赶出塔去。

2. 寻找：这三只妖怪跑出来后会躲在村周围的草丛中，步行出来一只一只地寻找吧。只要遇到一次，即到使它们逃跑了，也可用"图鉴"中的"栖息地"指令找到它们。最好三只妖怪都找到了再进行下一步。

3. 战斗：尽管这三只妖怪均很强，但它们却是不愿与人战斗的，必须先将其催眠，否则它们会立刻逃跑。不过它们在战斗中损失的 HP 不会自然恢复，即打掉一点少一点，战斗多次也可以。

4. 捕捉：必须在其 HP 只剩下 1、2 点且处于睡眠或麻痹状态时，抛出价值 1200 元以上的精灵球才可将其捉住。

注意：捉这三只妖怪时只能步行，不可骑自行车或使用 02 号秘传机器的"飞翔"能力，否则是无法靠近它们的。特别是进行步骤 2 时，必须步行出村，至于骑自行车出村的玩友们，现在你们只能大海捞针似的在满世界的草丛中寻找它们了。阿门！依笔者经验，用 36、7 级的幽灵来捉这三只妖怪是最合适的。

250 号和 249 号妖怪：这两只妖怪就是 GB 卡带金、银版封面上的家伙，属性分别为炎、飞和特异功能、飞。250 号妖怪栖息在**エンジュ**村北面的塔顶上；249 号妖怪栖息在世界西南方**うずまき**岛的洞穴最深处。要想见到它们必须有"金色羽毛"和"银色羽毛"。若是金版，在**コガネ**村的收音塔顶层干掉火箭队的头儿后可得到"金色羽毛"（详见第 2 期攻略）。通关一次后，在一代的版图中**ニビ**村 SHOP 外一老头儿手中可得"银色羽毛"。若是银版，则地点不变，只是入手顺序相反。

以上五只妖怪在游戏中只有一只，并且都是超强的，非常有用，要是打死就再也遇不到了，还是小心收入吧。

131 号妖怪：这只妖怪属性为水和冰，实力也不差。栖息在从**キキヨウ**村通往**ヒワダ**镇的洞穴的最深处，每周星期五一天只出现一只，若不小心将其打死，则只有等到下星期五了。

精灵球专家：ヒワダ镇 PC 屋后住着精灵球专家，该镇事件解决后，将其屋后花中的道具采来交给他，他会制作

出精灵球。一次只能制作一个，制作时间为一天。另外，把从コガネ村到エンジユ村的路上成倒“品”字排列的三朵花和从エンジユ村到チョウジ镇的路上成“一”字排列的三朵花上的道具采来交给他，也可制作出各种各样功能不同的精灵球。

四川隆昌　男人 一变

PS　WINNING ELEVEN 3 · FINAL VER.　FP = 5

在游戏的训练模式中将某一队的任意球和角球设定为由守门员发。这样一来在其他模式中与该队比赛时，我方故意为对方制造角球，对方守门员就会开角球，然后解围把球传至我方球员过了半场就可以射空门了，这时候对方守门员只能在跑回来的路上望球兴叹。

（附送牢骚一个：我没有 PS，电脑从来只玩 PS 游戏，但是在 BLEEM 上玩不了实况 4，真痛苦啊！）

汕头　从第一期就开始读电软

却是第一次与你们联系的　yeahning

PS　爱与破坏　FP = 6

三级好感：如果把 Q－TRON 的初始态度作为一级好感的话，那么她们对主角就至少有三级态度的变化。如 KIKI，选人画面时开始只是一般地看着你，二级好感时就会晃着身子笑对着你，三级时就变为有点害羞与拘谨地看着你了。由于只要达到二级好感通关后就可看到告白画面，可能会有玩家疏忽这一点。达到三级好感的关键除了每战后选择的正确外，在战斗中也必须不断与 Q－TRON 联系（没有变更键位的话即 L1 键）。虽然联系时 Q－TRON 的头像会占据屏幕而影响视线，但为了更高的好感还是努力吧。

隐藏结局：满足下列条件，通关在片尾曲后就可看到各个 Q－TRON 的隐藏结局：

a、用第一关的 BEST Q－TRON 打通最后一关并且与这个 Q－TRON 的好感在二级以上，即达到告白要求。第一关的 BEST Q－TRON 也就是进入 NEW GAME 后出现的第一个 Q－TRON，是随机的。

b、打最终 BOSS 时绝对不能用究级武器，虽然可以一下就让 BOSS **さよなら**，你和你心爱的 Q－TRON 也会**さよなら**的，连告白画面都看不到，就别想隐藏结局了。

c、这也是比较容易忽略的一点，在最后一次存盘（第五战开始的时候）后，出现的动画即与 Q－TRON 约会和过版后的告白动画都不能按 START 来 SKIP 掉，要不然隐藏结局也看不到了。

这样便会看到第一关 BEST Q－TRON 的隐藏结局了。其实这个结局就是与 Q－TRON 日后的生活，如 KIKI 是和主角一起上学，LULU 则是在未来与主角相见。因为也是动画，所以会关乎 MOVIE 的达成率。

——lu hui

PS　寄生前夜 2　FP = 5

极密隐藏奖励：根据玩家在游戏过程中的表现（获得武器，Exp，Bp），AYA 会得到隐藏奖励 A，B，C。但是如果达到一定要求（Exp > 5000，Bp > 50000，全武器），通关（已得到 A，B，C）时就会得到极密隐藏奖励：古代血之道服**モソク ロブ**（Bp3000，ADD · MP + 100，ATTACH = 10），血之法轮**メデイソソ ウイ　ル**（Bp27800，解放任意一个雷系魔法 Lv3）怎么样不错吧！但这很难做到必须在游戏前半段要多打坏人，多得 Exp，Bp（有金手指得另当别论）。哈哈大家多多努力早日成功。

上海 贵刊铁杆支持者但又苦于无出头之日的　徐仲达

ARC　饿狼传说 · 狼之标记　FP = 5

洛克的奇特现象：大家都知道洛克是吉斯的儿子，只要洛克使用吉斯级超杀（如斗气风暴，死亡咆哮）在最后一局 KO 对手就能看到特殊胜利画面。

自动换人模式：在选人画面时，按住开始键选人电脑就会随机帮你选定，且以后每局都会随机换人，如果运气好还能选到 BOSS。

万人斩模式：在投币后 30 秒倒记时画面，按住 ABCD 四键再按开始键就能进入一管血挑到底的万人斩模式。

江西南昌　期望在 KOF2000 中使用洛克的　严俊

PS　圣战士传说　FP = 10

钱：8010E110 423F　8010E112 000F

级别上升：E010E5B6 FFFF0004
B0050030 00000000　8010E5C8 0063
B0050030 00000000　8010E5E0 0063

全部零件：30110C60 0054　30110C61 0055
30110C62 0051　30110C63 0005
30110C64 0051　30110C65 0055
30110C66 0041　30110C67 0041
30110C68 0005　30110C6A 0040
30110C6B 0014

迅速升级攻击力级别：D0168EF8 1021　80168EF8 0064
D0168EFA 0043　80168EFA 2402

自由移动：D0167F72 2442　80167F70 0000

全部道具：50003904 0000　80110C7A 0063
50000B02 0000　80112672 0063

PS　出击飞龙　FP = 10

身体不减：D004C226 8007　8004D6EA 0000
D004C226 8007　8004D6EC 0192

1P 无限生命：30062ACA 0063

2P 无限生命：30062B2E 0063

无限时间：D004C226 8007　80062C02 00F0
D008F97E 2442　8008F97C 0000

PS　出击飞龙 2　FP = 10

最高 HP：800AB99A 000F　800AB99C 000F
D00AB99C 000F　800AB998 0008

最高分数：800D9D54 E0FF　800D9D56 05F5

时间无限：800D9D6A 6363



游戏业的战争

——PS的明与暗 任天堂的大误算（中）

文／马场宏尚（日）
译／刘飞扬

上期述说游戏战争的初期，各家大公司纷纷打出自己的品牌机种，欲与诸强一争高下。松下公司虽然捷足先登，抢先推出3DO主机，但由于公司自身体制的缺陷造成价格及软件策略上的失误，遭到败绩。SONY虽然初次涉足游戏业就被人暗算，而学费却没有白交，它汲取了失败的经验教训。SONY紧锣密鼓组建新公司，再度征战已是胜券在握，志在必得。

本期说道SONY重出江湖竟是出手不凡，利用软件大户NAMCO与任天堂的矛盾，竖起大旗，成功地将NAMCO等一批软件生力军招至麾下。由此便按住了任天堂的命脉，使自己立于不败之地。有了软件基础，再加上自身卓越的硬件技术优势，SONY在次世代游戏主机的商战中纵横驰骋，游刃有余，PS一登场便销售一空。初战告捷，SONY乘胜追击，迅速将自己的势力范围渗入流通领域，不给任天堂以喘息机会。

☆说服“第三方”

“没有软件就没有硬件”这一道理索尼早已铭记在心。特别是作为经营战略的中心人物，德中认为“一切在于软件是否充实”。

当年FC之所以能产生巨大轰动，除了任天堂自己开发的人气游戏《大金刚》外，还分别从电脑游戏软件移植了哈德森的《ロードランナー》，从街机移植了NAMCO的《メビウス》。接下来，又有艾尼克斯的《勇者斗恶龙》系列、史克威尔的《最终幻想》系列等原创软件的相继诞生。就这样，从FC到超任，任天堂王国能常盛不衰的秘诀在于其“一硬多软”的战略。

换言之，就是需要保持良性循环。做不到这一点的硬件其下场就是“死路一条”。在录像机大战中，无论谁都承认索尼的“β制”与松下的“VHS”相比在性能上要高出一筹。但结果呢?还不是在市场运作上斗不过松下，无法形成良性循环而被市场所遗弃。

首先，必须在起始阶段推出让人“无论如何都想玩”的“必杀软件”。尽管索尼也在积极地投入软件开发工作，但无论如何都必须有外部的帮助。于是，德中就开始考虑：什么是现在“第三方”所最为不满的呢?结论是：3D表现与流通。于是，营销方针便定为：我们将制造易于表现3D的主机，对流通也将进行改革。但是，“第三方”的反应却非常冷淡。

由于第一次“PS”计划的失败，“第三方”总有一种“又来了”的感觉。而且，如果表示可以同索尼合作，那么一定会使游戏界的霸主任天堂不快。事实上，尽管“第三方”都对任天堂从制作到流通的指手画脚表示不满，但在这一体系下享受繁荣却也是事实。最后，由于3DO的失败，游戏厂商都对索尼和松下有一种“终究是卖家电的”的想法。有的吃惊地说：“我就不说什么了。就劳驾你们适可而止行么?”还有的表示：“你们什么时候卖了三百万台什么时候再来吧。”

尽管拼命地解释久多良木小组所开发的3D性能是多么地优秀，但怎么也无法获得理解。要掌握3D技术，对于软件公司来说既费时间又费钱，因此说“2D就足够了”的人也很多。

曾几何时，当CD登场时，那些拥有LP这一成熟媒体的软件(音乐)公司也都表示出了疑虑。同样的事情现在在游戏界也发生了。

在这样的环境中，终于有一家企业愿与索尼合作了，它就是街机游戏的大厂商——NAMCO。

☆NAMCO从任天堂转投索尼的内幕

NAMCO是在街机上最早实现3D画面的游戏厂商。正因如此，它才对久多良木等人的技术表示了理解。但不可否认的是，NAMCO转投索尼还有其更深刻的原因。

NAMCO可以说是FC帝国的功臣元老了，FC初期的大作《铁板阵》就是出自NAMCO之手。但是，NAMCO也是对任天堂最为不满的公司之一。

对FC的“第三方”，任天堂进行了一系列的规定和限制，如“一年不得开发超过三个游戏”，“卡带的制作必须由任天堂负责”等。同时任天堂允许最早加入“第三方”的厂商可以不受上述规定的限制。但是，当硬件由FC变为超任后，任天堂就准备取消它们的这种特权了。

由此，NAMCO与任天堂就打起了官司。最终，这场官司还是以NAMCO的彻底败诉结束了。据说，性格刚烈的中村社长气得直跺脚，险些把有“PACMAN大厦”之称的总社大楼社长室的地板踩破了。

随后，NAMCO的美国子公司“**アタリ·ゲームズ**”又与美国任天堂围绕任天堂未认证软件销售的独止禁止法、“**アタリ·ゲームズ**”的子公司“天元”与美国任天堂围绕人气软件《俄罗斯方块》的游戏版权问题接连展开了诉讼。可以看出，在两个公司之间存在着许多争执，而最终的结果都是任天堂获胜。“憎恨任天堂”的感情是不可避免的。据说，NAMCO还曾偷偷地制作盗版软件并卖给经销商。

尽管如此，NAMCO也不甘心投到街机霸主世嘉的旗下。它也曾数次进行了自己开发硬件可行性的研究，最终也未有结果。这样一来，索尼的媚眼对NAMCO来说可谓恰到好处。

☆3D游戏大受欢迎，索尼、世嘉获益

除了NAMCO答应与索尼合作以外，还有一些游戏厂商如“ARTDINK”也同意合作。然而，事态的变化却从一个人们意想不到的方面开始了。

NAMCO在街机上的竞争对手世嘉终于完成了3D基板“MODEL 1”的开发，并于93年8月将3D格斗的始祖、具有里程碑式意义的《VR战士》投放市场。“一石激起千层浪”，3D迅速地成为了街机的主流。一旦适应了3D多彩的表现，消费者就很难再回到2D上来。

像《VR战士》这样的格斗游戏原本主要在街机上出现，自从卡普空的《街霸2》移植到超任上并大获成功后，格斗游戏也成为

了家用游戏的一个重要部分。如果把在街机上极有人气的《VR 战士》移植到世嘉的新游戏机，那么无疑对新主机的销售具有极大的推动作用。家用机的 3D 化趋势已不可避免。

当大多数软件厂商意识到"3D 才是方向"后，索尼接到的咨询一下子就多了起来。

尽管非常具有讽刺意味，但以德中为首的索尼开发人员终于由此大大加深了自信。

☆万众瞩目的次世代机

索尼"重出江湖"的消息不胫而走。

1993 年 11 月 16 日，SCEI 终于成立了。与当初看任天堂眼色行事的"PS"和松下的 3DO 不同，这次的索尼进行了充分的准备。新公司 SCEI 由索尼总社和 SMEI(索尼音乐娱乐公司)分别各出资 50%建成，社长也由当时 SMEI 的小泽敏雄会长担任。SMEI 是由索尼现会长大贺典雄一手搞起来的，而小泽则是大贺的左膀右臂。他继任社长后，使 SMEI 成长为日本第一唱片公司。公司初始时以软件出身的人为中心，这本身就雄辩地说明了 SCEI 的性质。

硬件是在以索尼木更津为中心在索尼的工场制作，软件则在 SCEI 的制作中心开发，这就是索尼游戏工业的体制。

与此同时，不光是游戏杂志，就连一般的媒体也都开始了对新型家用游戏机的预测。

32 位 RISC 芯片的使用使全动画成为了可能，而不逊于工作台的 3D 引擎则能够完成大量多边形的处理工作。新技术的出现带来了一个新的游戏时代。各媒体纷纷预测新主机的发售价，发售台数及外形轮廓。游戏迷们都仿佛"沸腾"了。

期待中的索尼新主机暂名为"PSX"。从"PS"二字，不禁使人联想到胎死腹中的任天堂兼容机"PS"。当作为参考画面的 3D 多边形赛车的向量贴图照片公开后，游戏迷们对"PSX"的期待度也越来越高。

94 年 10 月 27 日发布会终于召开，到场记者达五百人。

可以说，1994 年的年末是媒体纷纷关注次世代游戏机战争的一段时期。

☆发售同时即出现断货、PS 闪亮登场

在此以前，游戏界并不太重视电视广告，而 SCEI 则以铺天盖地的广告为 PS 的发售铺平了道路。

"1！2！3！"发售日定于 12 月 3 日，广告也自然喊起了口号。发售日当天，秋叶原的很多商店前都排起了长龙，有的 24 小时商店则不得不将开店时间改为八点。虽然场景不如 FC 和超任发售时那么地火爆，但绝对是一个"开门大吉"。第一天准备的十万台被一抢而空，因没有预约而买不到的则大有人在。

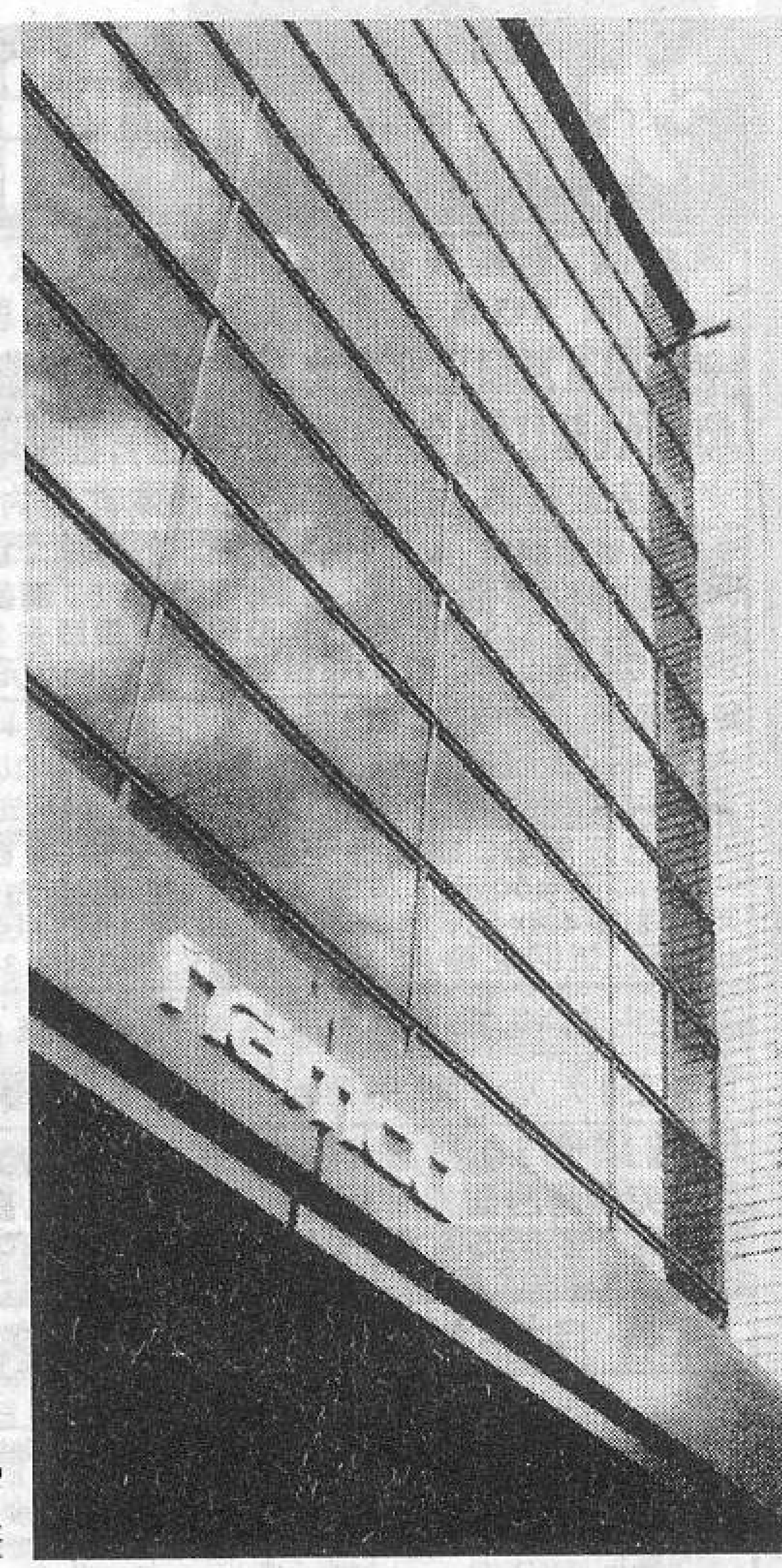
售价三万九千八百日元，这与任天堂的机器相比的确要高许多，但对于一个家电公司来说，能把价钱降到这种程度已实属不易。另外，如果买一台超任再加上一个 CD－ROM 驱动器和附加设备的价钱，也差不多要这些钱。

即使万一任天堂慌忙将与菲利浦共同开发的超任周边机器投入市场，其售价也绝不可能低于两万日元。这样的话，就完全可以应付了。而且 PS 的软件又比超任便宜五千日元(超任卡带的售价为一万日元)。主要是由于在开发费用相同的情况下，CD－ROM 只需将塑料压刻即可制得。而卡带则需要使用 IC 芯片，成本上 CD－ROM 比卡带占有绝对优势。

对于价格的设定，SCE 是这么解释的："价格绝对不能超过五万日元，最理想的是免费赠送。软件价格绝不能超过一万日元。五千日元的定价既可以让用户能大量购买，畅销的话也能让设计者有钱赚，我们也有利可图。于是，如果买两款软件的话就需要一万日元，五万减一万，因此主机定为三万九千日元。"

NAMCO 推出的《山脊赛车》因其合适的车体重量和良好的操纵感而获得了玩家的压倒性支持，成为了 PS 初期的"必杀软件"，其重要性不亚于《VR 战士》。

可以看出，索尼的初期阶段已开始形成了良性循环，这样就为日后在与土星的争霸战中取胜打下了坚实的基础。



NAMCO 公司——日本游戏软件业的巨鳄

☆索尼的威力：开拓自己的流通领域

在德中提出的索尼与以往游戏界的差别中，除了 3D 表现外，就是"流通"。

由于游戏业一直以来是以百年老店任天堂为中心发展起来的，由此流通领域也延续了"玩具流通"这一日本式的传统的流通路线。大的批发商大都聚集在浅草桥一带，其中从江户时代就开始经营的老店也不少。这样一来，如果不受习惯支配倒反而是不可思议的了。

在这种古老的流通体制的完全支配下，本应采取开放式经营的电子器械市场被任天堂引入了一套封闭的系统。

作品的审查。任天堂规定一个软件公司一年制作的软件最多不能超过三份，还制定了一个完全委托(由任天堂)的卡带制作制度。在硬件及流通都十分集中的垄断情况下，任天堂可以要求所有的"第三方"都必须遵守这一体系。

任天堂之所以一直强制执行这一体系，据它说是为了保证"良好的软件供给系统"，即是"为了消费者"。确实，如果趁着"游戏热"一哄而上的话，就很可能使买到滥作的消费者有一种上当受骗的感觉，最终导致真正的好游戏也卖不出去。任天堂曾经开发出了一种将手表与简单游戏合为一体的"游戏表"，市场需求空前巨大，但好景不长，由于其它公司也陆续推出了相似的产品，这座"宝山"一下子就崩溃了。对软件进行管理确实是回避这种结果的方法，可以防止消费者为一些"狗屎作品"浪费金钱。

但是同时，这一系统也保证了任天堂自己可以不但任何风险地获得极高的收益。

SCEI 既没有选择在任天堂支配下的玩具流通，也没有选择已被证明是失败的家电流通，而是决定与小游戏专卖店直接联系。

CBS 索尼时代的索尼音乐娱乐公司在唱片流通中就曾有通过使用 CD 这一新型媒体并引入"Sound of silence"而一举打破既在流通习惯的经验。对于 CD－ROM 也是采用同样的方法，从制作、包装到发送、搬运，所有的条件都已具备。PS 的软件营销完全采用了在 SEM 使用的 CD 营销方法。**(待续)**

沈阳·小陆游戏机专营店

批发 零售 邮购 专修

(诚招各地区分销商)

※邮购、零售兼批发总店地址(汇款单填写地址):沈阳市铁西区南八中路78号(铁西区南八中路与保工街交界处路口东100米)收款人:陆红疆 邮编:110023 电话(传真):024－25850632

※五爱批发总店欢迎您惠顾!地址(此地址勿邮汇款):五爱东区电器精品屋746档、745档(金城大厦斜对面)、南区购物城126档,负责人:陆红疆(先生)、张辉(女士),批发电话(0)13609892121 电话(传真)(邮购免打):024－24141448(745档)24127840(126档)

※本店诚招各地区分销商;熟悉本广告内容,有一定工作经验的营业员、保管员、财会、计算机操作员等,试用期满待遇优厚,(面试)。

☆原装索尼套机,配置(原装主机＋双手柄＋电源＋记忆卡＋AV线＋电源线＋说明书＋保修卡＋任选5张碟)7501套机1250元/套;9002套机1150元/套;9003套机/1200元/套;☆原装SS套机(原装主机＋双手柄＋电源＋1张原版碟＋5张碟＜任选＞＋说明书＋保修卡)售价680元/套,主机邮费50元/套。☆SNK彩色16位掌机＋原版卡1盘(拳王R2、饿狼传说、越南战役、泡泡龙、网球SNK对街霸等任选其一)售价980元,邮费20元。☆GB彩机/荧光机/超薄机/GB普机 售价为:650元/400元/320元/240元。

特别推荐: PS Ⅱ代机(主机＋原装手柄＋原装记忆卡＋原版碟＜任选＞)售6000元/套;DC套餐(原装主机＋原柄＋原装记忆卡＋振动卡＋2张原版碟,索尼克(固定)＋以下任选一种(VR 2000、首都高、电脑战机、死亡之屋、快打刑事)售2380元,邮费80元;超任主机＋磁碟机＋双手柄＋电源 售450元/套,邮费30元;PS电脑手柄连接器45元,邮费20元/每种。

我店已开展DC碟换碟业务,面向全国,原则:换碟费50元/次,低价换高价碟找差价,高价换低价碟不找差价但保值。电脑记录,确保无误。99格斗王400元,刀魂430元,世嘉拉力300元,街霸Ⅲ 560元,索尼克200元,漫画英雄对街霸350元,蓝刺330元,VR战士Ⅲ 190元,间谍430元,月夜之潭430元,职业足球创造会Ⅱ 570元,快打刑事Ⅱ 420元,VR射手2000 450元,鬼屋外传420元,光明与黑暗430元,苍钢之奇兵390元,梦幻模拟战370元,首都高440元,生化危机Ⅱ 400元,莎木(限定版5CD)630元,D之食卓Ⅱ 490元等。

二手电视集锦: ①15吋NEC彩监,八～九成新,有RGB及AV端子输入,质量可保,画质清晰,可接各种游戏机是你明智的选择,售价550元/650元(平面直角)/750元(可看电视);②东芝炮(重低音)N制电视,29吋/25吋/15吋(超平面直角)售价:1200/880/450元。

舞垫集锦: ①地板式舞垫:质硬感觉如街机、脚踏后地板闪灯,售价420元,邮费50元;②TV舞垫:可直接与电视相连,内有歌曲和游戏,是中央电视台动画城指定奖品,售125元,邮费15元;③PS、PC跳舞地毯:无灯/头闪灯/全闪灯,售价50元/55元/65元,邮费20元。

本店是首家在东北开展维修业务的老店,技术全面,专修主板、光驱、电源板等故障,收费合理,一般故障立等可取。全新JVC光头 售100元,全新PS光头售480元。

精典日本动画片原声、中文字幕、有精美包装,邮费15元,价格电询!

名称	CD数	名称	CD数	名称	CD数	名称	CD数	名称	CD数
新世纪福音战士	13CD	超时空要塞7(剧场版)	1CD	福星小子－爱星球之梦	2CD	高达X	17CD	地狱先生TV版	16CD
新世纪福音战士	4CD	头文字D,99格斗王	9CD,1CD	恐怖宠物店,烈火之焰	2CD,14CD	特搜机动队,DNA2	3CD,5CD	银河醒目女－机械女神	3CD
世界末日,X－战记	2CD,2CD	相聚一刻(剧场版)	1CD	金田一之歌剧院的幽灵	2CD	魔法骑士(剧场版)	2CD	太阳之船,巴别二世	1CD,4CD
3x3只眼Ⅰ,铁腕	4CD,4CD	勇者王,机动警察(剧场版)	17CD,2CD	侍魂－阿斯拉斩魔传	2CD	银河英雄传说(剧场版)	2CD	魔法少女砂沙美	9CD
3x3只眼Ⅱ圣魔传说	3CD	新吸血姬美夕,真孔雀王	12CD,2CD	Q版女神－小事都方便	6CD	星界之纹章 vol.1－3	4CD	圣斗士－最终决战	1CD
青之六号	4CD	浪客剑心,太空战士Ⅷ	12CD,1CD	ZZ高达,强殖装甲	16CD,1CD	不可思议游戏	2CD	未麻之部屋,铳梦	2CD,1CD
冒险少女－娜汀亚	2CD	浪客剑心(续),妖精战士	14CD,2CD	高达0083－战士之黄昏	6CD	机动战士高达G	17CD	机动战舰(剧场版)	2CD
罗德岛战记之英雄骑士传	9CD	宇宙骑士TV版	16CD	天地无用之炎夏圣诞	2CD	Turn A(倒A)高达	8CD	不可思议游戏(延续篇)	6CD
电影少女	3CD	CLAMP学园侦探团	16CD	天地无用之IN LOVE2	2CD	秀逗魔道士(魔剑美神)	3CD	银河战国群雄传	18CD
超时空要塞之可曾记起爱	2CD	真夜中的侦探,Z高达	6CD,17CD	五星物语,北斗之拳	1CD,2CD	新秀逗魔道士	9CD	大运动会,通灵公主	6CD,6CD
超时空要塞Ⅱ,游戏王	3CD,5CD	超时空要塞D7,地裂	4CD,1CD	幽游白书,暗黑破坏神	24CD,3CD	GTO－麻辣老师	12CD	时空转抄,亚里安	6CD,2CD
超时空要塞PLUS	4CD	圣斗士星矢－真红少年	1CD	幽游白书(剧场版)	2CD	Weiβ－白色猎人	9CD	相聚一刻(剧场版)	1CD
超时空要塞歌集,十兵卫	1CD,3CD	新世纪龙之子,樱通信	6CD,6CD	银河英雄传说第四辑	12CD	魔法阵都市,幽灵公主	11CD,2CD	无限地带23,东京巴比伦	6CD,1CD
浪客剑心之追忆篇	4CD	真女神转生,女恶魔人	2CD,8CD	JOJO冒险奇遇	3CD	金田一之少年事件簿	13CD	星界之纹章 vol.4	1CD
我的女神,守护月天	3CD,7CD	高达W,高达F91	18CD,2CD	少女革命,能量宝石	3CD,1CD	不可思议游戏－朱雀篇	10CD	流星花园(花样少年)	18CD
迷宫物语	1CD	高达W之无尽的华尔兹	2CD	圣斗士－黄金苹果	1CD	－青龙篇	9CD	高智能赛车,听到涛声	4CD,1CD
心跳回忆OVA	2CD	高达之逆袭的夏亚	2CD	少女革命,电脑战队	13CD,2CD	圣子到BOY,枪神	12CD,13CD	霸王大系龙骑士	6CD
AD警察,恐怖宠物店	3CD,2CD	高达08MS小队,橙路	1CD,16CD	艾狄龙战将,特遣队	7CD,4CD	高达08MS小队	6CD	新吹波动危机	7CD
力古斯托宇宙战记	6CD	高达0079,高达0083	6CD,2CD	接触(大学篇),TO HEART	2CD,7CD	高达0079(TV版)	9CD	橙路－想回到那一天	1CD
火魅子传,名侦探柯南	6CD,7CD	高达0080,圣传	3CD,2CD	彼男彼女的故事	7CD	超时空要塞(TV版)	12CD	刻之大地,万有引力	3CD,2CD
剑风传奇,网中之鱼	5CD,1CD	高达W之战场回忆	4CD	兽兵卫忍风帖,绝爱	2CD,1CD	逮捕令 vol.1－4	4CD	绀碧舰队,星方武侠	2CD,6CD
青空少女战队,神剑传	4CD,2CD	樱大战1－4	2CD	攻克机动队,孔雀王Ⅱ	2CD,3CD	猛鬼学园,斗神传	6CD,2CD	口袋怪物,妖界魔女	2CD,1CD
宇宙海贼,爆炎一族	2CD,2CD	城市猎人之百万黄金阴谋	1CD	柯南 之		神秘世界2,街霸2	4CD,2CD	柯南,钓鱼－武藏传	14CD,9CD
爆裂时空 MAZA	9CD	城市海滩之战	1CD	连续两次杀人事件	2CD	爆裂吸血鬼,超神姬	3CD,1CD	圣斗士黄金十二宫前篇/后篇	12CD/12CD
银河英雄传说,碧奇魂	55CD,6CD	爱与宿命的连发枪	2CD	来自黑暗组织女子	2CD	新天地无用,98格斗王	9CD,1CD	圣斗士－众神之激烈战斗	1CD
碧奇魂(完结篇)	7CD	便衣女警	2CD	引爆摩天楼	2CD	大友克洋 Memorios	2CD	网络争霸战,寒冷前线	1CD,1CD
GS美神 极乐大作战	15CD	99版寒羽良之末日	2CD	14番目之标地	2CD	生化危机,最游记	1CD,1CD	相聚一刻前篇/后篇	16CD/16CD
COEBOY BEBOP	9CD	天才犯罪教授	2CD	世纪末魔术师	2CD	课长王子,网络战士	1CD,3CD	快刀乱麻,魔法舞台	1CD,9CD
天使2代,天空战记	1CD,3CD	LAIN(铃音),GS美神	5CD,1CD	银河少女警察,乱马1/2	1CD,2CD	灵魂力量,炎之记忆	9CD,2CD	魔术士奥梵Ⅱ,亚里莎	1CD,1CD
圣斗士一北欧篇	9CD	吸血姬美夕,魔装机神	2CD,6CD	魔术师奥芬,宝魔猎人	9CD,3CD	大友克洋－老人Z	2CD	神秘世界3,装甲骑兵	6CD,18CD
安达充－阳光普照	1CD	水晶国传说,守护月天	3CD,7CD	高达V	17CD	暗之海、月之影－双胞少女	2CD	铁男,战国魔神	6CD,13CD

精装版音乐CD,彩纸单盒包装,是动画谜珍藏佳品。邮费15元,价格电询!

97女神事务所,单面精选	1CD	名侦探柯南单曲大集合	1CD	罗德岛战记/TV版英雄骑士传	3CD	电影少女－原声集	1CD	圣斗士歌唱精华集	1CD
银河英雄传说精选合辑	1CD	机动战士主题歌集,生化危机	1CD	电视卡通主题歌总动员	1CD	侍魂 NEGE064 原声集	1CD	电影少女原声集	1CD
可有记起爱,樱花大战	1CD	99年卡通单曲排行榜	1CD	新古灵精怪(橙路)钢琴演奏集	1CD	寄生虫都市原声集	1CD	幽游白书歌唱大集合	1CD
樱花大战2/歌谣全集	1CD	超时空要塞精选集	1CD	99年卡通合辑 VOL.Ⅰ.Ⅱ	2CD	拳王99/原声合辑	1CD	魔神英雄传单曲精选集	1CD
MACROSS PLUS 原声带Ⅱ	1CD	超时空要塞TV版主题歌/插曲总动员	1CD	宫崎骏歌集,太空战士Ⅷ	4CD,1CD	神行太保(BOY)原声集	1CD	头文字D歌唱精选集	1CD
罗德岛战记精选合辑	1CD	太空战士7重奏版	1CD	新世纪特别纪念版	2CD	GS美神主题歌集	1CD	名侦探柯南单曲大集合	1CD
灌蓝高手主题歌/插曲总动员	1CD	97卡通主题曲精选	1CD	浪客剑心新版精选曲	1CD	高桥洋子 Li－La 新世纪礼赞	1CD	美少女战士大集合	1CD
纯爱手札,藤崎诗织	1CD	彼男彼女主题歌集	1CD	古灵精怪(橙路)LOING.HEART	1CD	相聚一刻主题歌	1CD	太空战士Ⅶ	4CD

精典日剧系列,有精美彩盒,塑封包装,是赠友及珍藏的佳品,均为中文字幕、日语发音,邮费15元,价格电询。

同一屋檐下Ⅱ,兄弟	13CD,12CD	鬼之栖家,恶女	12CD,12CD	恶女协奏曲,同窗兵	11CD,7CD	女医,一个好人	11CD,11CD
101次求婚,天使的工作	12CD,12CD	织田信长,悠长假期	2CD,11CD	高校之恋,新前程似锦	12CD,10CD	暗恋,戴面具的女人	12CD,10CD
恋爱季节,麻辣老师	12CD,12CD	邂逅,银狼怪奇	12CD,7CD	白衣天使,法医物语	12CD,9CD	冷月,玻璃鞋之恋	10CD,8CD
协奏曲,星之金币Ⅱ	10CD,14CD	茶堡四姐弟,沙滩小子	11CD,12CD	爱的真谛,成田离婚	10CD,10CD	青春时代,何日再相逢	11CD,13CD
最后之恋,平安夜	11CD,10CD	老师的奇遇,高校教师	13CD,11CD	思念总在分手后,爱因和平	12CD,12CD	高校恶作剧	10CD
男人35,世纪末之诗	11CD,12CD	恋爱世纪,猎艳男孩	11CD,12CD	神只是多一点,若叶小子	12CD,12CD	二千年之恋,美味关系	11CD,12CD
东京大学物语,午夜幽灵	10CD,12CD	远亲不如近邻,自从遇见你	10CD,13CD	十六岁新娘,恋爱暴走急	10CD,12CD	妙手情天,未满都市	16CD,11CD
人往高处爬,危险关系	13CD,11CD	未成年,邂逅	2CD,12CD	沉睡森林,完结时间	12CD,12CD	美丽人生,恋爱论	12CD,10CD
恋爱全集,美人	10CD,10CD	织田信长,主妇们犯罪	2CD,11CD	独自生活,理想之结婚	10CD,10CD	冰之世界,追爱一族	12CD,11CD

邮购地址(汇款单填写地址):沈阳市铁西区南八中路78号 收款人:陆红疆 邮政编码:110023

游戏界的一股春风！ 批发、零售、兼营

朝阳"海达"、崇文、丰台"酷隆"游戏专卖店超级连锁经营！

强强连锁经营

物品极大丰富

兄弟店

特色服务

高价回收二手机　超值以旧换新　绝对专业维修100%成功

超低价

PS2（原装手柄、原装记忆卡、AV、电源）（现货发售）4980元

PS原装机	980元（原配置）	PDA（白色、透明）（日、港）	298元
PS原装机（双手柄、电源线、AV、直读、保修卡、会员证、记忆卡、原装跳舞毯）	1280元	NGP掌机（原配置）（五色）	498元
		DJ手台（限量）（日、港）	350元
DC原装机	1350元（原配置）	跳舞毯（港产、广州产）	40元

SS游戏大全

一分钱 一分货

我们联合开设了**专业维修部**和**售后服务中心**！ 酬谢：凡周一至周五来我连锁店购物者均有更大优惠！！

四大专业：

一、正规的进货渠道，并有专人对商品进行严格把关，确保货真价实。

二、专人负责邮购，确保款到发货，无货退款。

三、特聘技师专业维修，完好率100%。

四、良好的售后服务，使您的购物风险为零！

●凡来店购主机者一律报销20元车费！！

献给玩友们的不仅是我们的真情，更是优质、低价的物品，一流、完善的售后保证。

公告：注意5月10日《电软》增刊，我们举行"实况4"大赛：一等奖NGP掌机一台

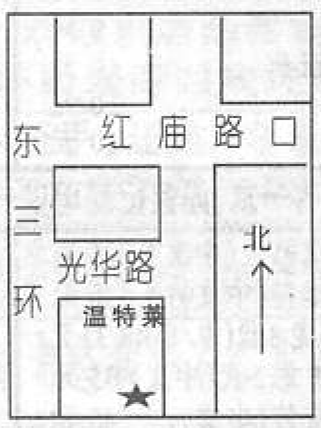
朝阳**海达店址**：北京市朝阳区西大望路3号（红庙十字路口向南500米八王府饭庄右隔壁）

邮编：100026

联系人：张海滨

电话：65817254

传真：65817254

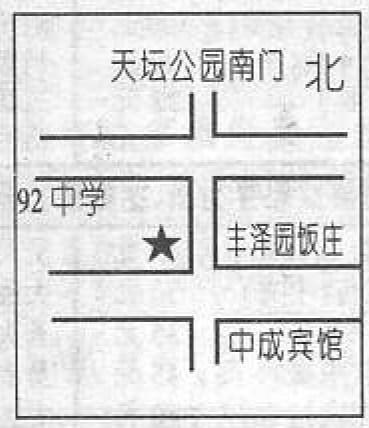


崇文**酷隆总店**：北京市崇文区永外安乐林路10号（凯华宾馆3号门市）（乘车路线：43、39路（蒲黄榆站）610路（李村站）25路（琉璃井站）邮编：100075

联系人：王斌

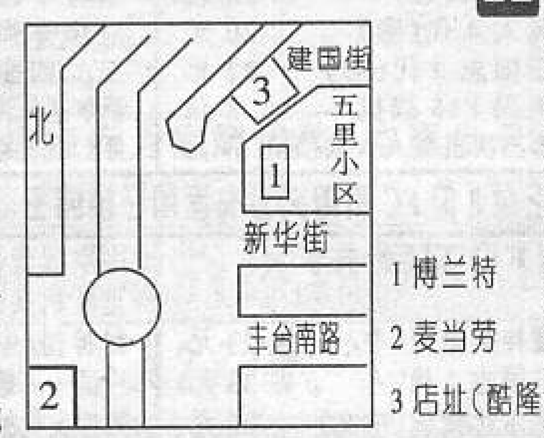
电话：87279958

传真：87279958



丰台**酷隆分店**：北京市丰台区丰台桥南建国街路西（看丹桥东，博兰特连锁2店旁）（乘车路线：353、354、340、特7、905、811、937、702丰台桥南下车看丹桥东北行100米）

联系人：陈亮、张亚斌



天津 新光 大明 游戏机专卖联合推出

批发另售：

1、索尼PS、土星SS，各型号主机及周边配制（老节目3张/10元）

2、彩色、夜光、黑白GB机（百余种卡）

3、十六位世嘉Ⅱ型机（全兼容、双制式）（百余种节目）

4、八位机（50元/台）学习机（95元/台）（百余种节目）

5、日本动画卡通片（百余种节目）

欢迎国内软件及各种游戏机配置直接厂商合作 13802089809

服务：专业维修并收购索尼、土星、超任、GB、世嘉机、卡

十一年的经营史，您会感到有信誉和安全感，每天都有新产品，每天都有新节目。

新光专卖：和平区滨江道91号

电话：022－27128075 劝业至解放桥中间

大明专卖：天津商场对面麦当劳前100米

电话：022－27263218 南开三马路51号

颐丰高达游戏机专卖店

当您心爱的游戏机光头出现不读盘，挑盘，读盘不畅等症状时。一般只需常规清洗及调试后既可恢复正常。颐丰高达以50元的低价还您PS机一颗明亮的眼睛。

专业维修索尼机（PS），土星机（SS）。

维修价目表

1. 常规清洗光头：25元	2. 常规调试光头：25元
3. 换光眼：35元	4. 维修电源故障：20元
5. 维修卡槽故障：40元	6. 维修主板：40～120元

经营各种型号DC、PS、SS、GB、16、8位游戏机

配件价格

1)PS原装震动手柄：95元　2)跳舞地毯：45元

3)PS 2M记忆卡：30元

4)PS原装拆机件光头/PS原装光头：405元/290元

5)JVC/三洋 原装光头：100元/80元

6)SS美版原装手柄：60元

因配件种类繁多，在此不一一累述，请来电询问或来信索要价目表。

提供千余种游戏软件、动画VCD、CD及日本超新偶像剧各种游戏机，周边配件，软件及维修详细价目表免费馈赠

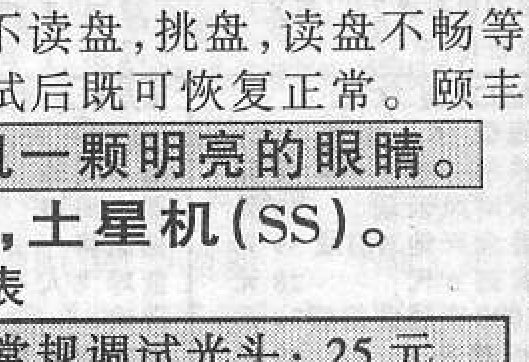
颐丰高达以特优的质量、特低的价格欢迎您的惠顾！

联系电话：67161723 13001911588

联系人：薛小姐

地址：北京市崇文区东花市斜街31号（邮购）

邮政编码：100062



鞍山益友平价电器商行邮购价目（此报价2000年8月1日前有效）

本店承诺：所有卡带零配件均为全新，备有大量现货，热销品种库存100件以上，确保您汇款就能买到商品。款到当天发货。从您汇款当天起8－25天均能收到物品，因远近不同所需时间有长有短，为了维护您的利益，凡汇款30天仍没收到物品请与本店保持联系以便及时解决。

正版GB卡适用于所有GB机都是新卡记忆良好，付说明书一本，精美包装盒一个，内装记忆电池一块。

GB 单卡：		音速5代	9元	口袋黄(中文)	32元	T2	8元	新侍魂	10元	兔宝宝3(彩)	19元
		炸弹人8代(彩)	23元	火枪英雄	8元	亚特兄弟	8元	蓝精灵2	9元	音速6	10元
牧场物语2代(彩)	32元	R－TYPE1＋2合集(彩)	22元	魔法骑士2代(彩)	20元	双截龙2代	8元	兔宝宝4	9元	忍者蛙	8元
小叮当2代	9元	勇者斗恶龙1＋2合集	46元	侏罗记2代	9元	99足球(彩)	20元	七龙珠	13元	蜘蛛人	8元
大富翁(彩)	19元	6合1精典美女专辑	24元	阿拉丁	10元	名侦探柯南2代	10元	蓝精灵1	10元	汤姆与吉瑞	8元
心跳回忆(文艺篇)(彩)	49元	格斗专辑5合1	24元	大金刚3代	13元	四驱车3代(彩)	35元	方块小子	13元	兔宝宝2代	8元
游戏王(彩)	23元	荒原大镖客(彩)	20元	恶魔城传说	8元	95格斗	10元	虎鸽2	13元	顶级赛车2代	8元
信长野望2代(彩)	22元	女神转生1代/2代(彩)	22元	口袋(金)(彩)	27元	97格斗王	31元	恐龙猎人(彩)	19元	沙漠风暴2代	9元
篮球飞人2代	10元	魔法泡泡通(彩)	25元	7合1玛莉专辑	24元	真实谎言	10元	法拉利赛车	8元	金刚战士	9元
忍者龙剑传	8元	恶魔王(彩)	23元	心跳回忆(体育篇)(彩)	49元	七龙珠激斗传	13元	菲力猫	8元	西游记	9元
光之继承者	19元	音乐DJ(彩)	25元	海陆空大战争2代(彩)	20元	SD飞龙拳(彩)	23元	丛林冒险	8元	石头族	9元
实况足球	10元	风中奇缘	10元	比卡丘弹珠台(彩)	22元	口袋(银)(彩)	27元	蝙蝠侠	8元	沙王(彩)	19元
滑板小子	9元	天使之翼	9元	魂斗罗6代	8元	赛车专辑8合1	23元	美人鱼	8元	玛莉3(彩)	19元
复仇者	9元	国盗物语	8元	洛克人8代	10元	坏玛莉2代被盗的财宝	22元	爆破人95	9元	口袋青(中)	30元
口袋怪兽大竞赛	13元	圣剑传说	20元	世界英雄2代	10元	过关神龟3	8元	特殊警察	9元	第五次机器人大战(中)	31元
幽游白书第四弹	10元	大海战	8元	SD机械大战完结篇	16元	异形3	8元	冒险岛3	9元	狮子王	10元
牧场物语	13元	魁男孰	8元	名侦探柯南	10元	上尉密令	8元	芭比娃娃	9元	驼背神婆	9元
三国志(中文)	13元	街头霸王2代	10元	泡泡龙	8元	怪鸭	8元	林克船长	9元	虎鸽1	9元
98足球FIFA	13元	口袋恋爱	13元	饿狼传说3代	10元	死亡禁区	8元	大金刚(彩)	19元	女神转生1	13元
口袋妖怪3代(青)	13元	吞3/英雄传(中文)	13元	斩红郎无双剑	15元	地球虫	9元	V－拉力赛车	11元	鼠精灵	10元
萨尔达传说DX(彩)	22元	口袋妖怪(红)	13元	月影村的怪物	18元	轰炸南斯拉夫	9元	口袋红(中)	30元	大金刚1	13元
罗德岛战记(彩)	20元	口袋妖怪4代(黄8M)	20元	96格斗天王	10元	泰山	9元	真人快打3	10元	铁拳3	15元
鬼太郎	13元	口袋妖怪6代(彩)	24元	口袋妖怪2代(绿)	13元	超级玛莉7代	9元	坏玛莉与炸弹人	10元	遥控机器人(彩)	19元
99NBA(彩)	20元	格斗学园(彩)	22元	第二次机器人大战(中)	21元	三猫大盗	9元	蓝精灵3	9元	机甲警察	8元
真人4代(彩)	20元	立体炸弹人	20元	勇者斗恶龙怪兽篇(彩)	30元	泡泡龙4(彩)	19元	箭魂	9元	坏玛莉2代	
三国志2代(彩)	22元	三二四驱车2代	13元	太空战士4代(中文)	15元	越野赛车(彩)	22元	007情报员	10元	～被盗的财宝(彩)	35元
美国F15战机	8元	萨尔达传说DX(中)(彩)	49元	麻雀王(彩)	22元	三国志2(中)	30元	飞龙剑侠	10元		
第三次机械人大战(彩)	24元	勇者斗恶龙特瑞的王国(中文)	49元	美少女战士	8元	洛克人5	10元	贝利足球	10元		

正版8位FC机用文字卡适用于小霸王、小天才、裕兴系列所有用黄卡的游戏机学习机，全都是新卡，记忆良好含精美包装合一个说明书一本，内装记忆电池一块。

(FC 文字卡)		太空战士(中/日)	30/25元	勇者斗恶龙4代(中/日)	45/26元	圣火徽章2代(中文)各	40元	第二次机器人(中文)	29元	三国忠烈传(中文)	40元
		重装机兵(中文)	29元	战国群雄传(中文)	30元	大战争(中文)	22元	魔域英雄传(中文)	30元	风云(中文)	35元
魔神英雄传(中/日)	39/23元	封神榜(中文)	29元	魔法门(中文)	35元	圣火徽章3代(中文)	29元	勇者斗恶龙3代(中/日)	40/33元	甲A(中文)	40元
三国志2代	33元	三国——雄霸天下(中文)	45元	爆笑三国(中文)	45元	勇者斗恶龙(中文)	35元	勇者斗恶龙2代(中文)	35元	老64合1无重复	19元
萨尔达传说(中文)	26元	第四次机械人(中/日)	40/29元	水浒传(中文)	40元	太空战士2代(中/日)	39/26元	英烈群侠传(中文)	45元		

大量收购二手GB机，普机110元，薄机140元，可以做价换全新GB机或其它商品。外表完好能正常使用，寄到本店当天邮局付款。

正版16位(MD)世嘉卡适用于所有使用黑色小卡合的16位世嘉1型，2型机，手掌机全都是新卡文字卡记忆良好，含精美包装盒1个，说明书一本内装记忆电池一块。

MD 文字卡：		信长霸王传(中文)	32元	三国志3代(中文)	32元	众神遗产(中文)	32元	爆笑三国(中文)	43元
三国志5代(中文)	32元	超级大富翁(中文)	32元	三国乱世群英(中文)	32元	封神榜(中文)	32元	航空霸业2代(中文)	43元
梦幻模拟战2代(中文)	32元	悟空外传(中文)	32元	太空战士(中文)	32元	亚瑟传说(中文)	32元	皇室血裔(中文)	43元
水浒传(中文)	32元	吞食天地3代(中文)	32元	大航海时代2代(中文)	32元	超级大富豪(中文)	43元	王者雄狮(中文)	43元

MD 动作卡：		米老鼠与唐老鸭	13元	中国象棋	13元	奥运会	8元	音速4代	18元	汤姆与吉瑞	13元	地狱火战机	8元
超级16人街霸	55元	BB鸟与大灰狼	13元	雷鸟4代	13元	滚动方块	8元	街头赛车	13元	战场之狼2代	13元	海豚3代	13元
铁拳	28元	格斗英雄	13元	幽游白书	28元	兽王记	8元	暴力克星	13元	摇滚赛车	13元	机动双警	8元
水浒风云录	39元	黑水海盗	18元	魂斗罗	18元	漫画地带	18元	沙丘2代	13元	格斗三人组	8元	战神	13元
吞食天地对打版	39元	杨家将	29元	鬼屋3代	18元	实况足球	18元	超级忍3代	13元	坦克	8元	沙漠风暴3代	18元
音速6代	28元	蓝球飞人	18元	七龙珠	18元	印地赛车	18元	花式台球	13元	赌神	8元	宇宙达人	8元
2000街霸完结篇	39元	侍魂	28元	越空狂龙	18元	F22	13元	西部枪声	8元	雷鸟3代	8元	原始人	8元
99格斗王	49元	豪血寺一族	28元	忍无可忍	18元	过关神龟	13元	影武者	8元	蜘蛛人	8元	苏丹之剑	8元
弹珠台	8元	洛克人全集	18元	阿拉丁	18元	F－15战斗机	13元	双截龙2代	8元	北斗神拳2代	8元	机动劲旅	8元
米老鼠二代	8元	四人组2代	18元	米格29	13元	战斧3代	13元	异形风暴	8元	外星战将	8元	95迷你赛车	8元
顽皮熊	8元	波斯王子	13元	688潜水艇	13元	兔宝宝	8元	大富翁	8元	火爆警长	8元	空战克星	8元
摩那哥赛车	8元	龙虎拳	18元	松鼠大战	13元	HQ追踪赛车	8元	武装雄英	8元	生物大战	13元	F117战机	18元
大枪恐龙	8元	98格斗王	28元	战斧4代	13元	忍者蛙	8元	孔雀王2代	8元	双截龙3代	19元	卡通功夫	18元
空中击落王	8元	超级玛莉	18元	蝙蝠侠	8元	光电战机	8元	忍无可忍2代	18元	绿狗	8元	新双截龙	13元
松鼠先生	13元	真侍魂	19元	机械战警3代	8元	超级飞狼	8元	美国队长	13元	暴力橄榄球	8元	超音鼠画板	13元
特种部队	13元	四人组3代	28元	战斧2代	8元	火枪英雄	13元	鲛鲛鲛	8元	露露历险记	8元	98FIFA足球(记忆)	30元
芭比娃娃	13元	侏罗纪2代	18元	V形战机	8元	摩那哥2代	13元	兰波3代	8元	魔法宝石	8元	大航空时代	20元
忍者蛙对双截龙	13元	世界英雄	18元	四天明王	8元	森林守护神	8元	钓鱼王	8元	米老鼠	8元	异形3	8元
冲破火网	8元	恐龙兄弟2代	19元	战斧	8元	台湾大亨	19元	小鬼当家	8元	狒狒传说	8元	超级战艇	8元
辛普森	8元	98足球	17元	台球传奇	13元	99足球	17元	冰上曲棍球	8元	天使之翼	8元	真人活动足球	8元
音速2代	13元	饿狼传说2代	28元	超级忍	8元	雪山兄弟	18元	小美人鱼	8元	快打拳头	8元	SD梦幻战士	8元
超人	13元	美少女战士	18元	顶级赛车2代	13元	小叮当	8元	007情报员	8元	武士魂	11元	死亡游戏	8元
铁拳Ⅱ	18元	迅雷行动3代	18元	七龙珠完结篇	28元	泡泡龙与小玻皮	8元	主题公园	18元	红色战区	18元	98NBA(记忆)	23元
双枪	18元	12人街霸	18元	碎烈暴风	18元	超级机车大赛	8元	真实谎言	18元	热血足球	8元	战斧5代	19元
炮兵大追击	18元	音速3代	18元	变形金刚	13元	魔王连狮子	8元	雷电传说	13元	未来战士	18元	恶魔城	8元
大旋风	8元	魂斗罗2代	18元	音速小子	8元	割喉岛	18元	空牙	13元	宇宙格斗王	8元	武士道(24M)	6元

真正100％兼容台湾主板MD2型机内置制式转换卡NTSC－PAL制式卡带全兼容，付双手柄，AV盒，AV线，RF线，电源，推广价110元，邮费30元，质保2个月。

配件类：		GB皮套普/薄/彩各	6/6/8元	各种手柄导电胶	3元	PS S端子线	9元	SS/PS 21针RGB线	9元
GB普/彩/薄/背挎两用包	各8元	PS专用制转	30元	PS连机对打线	10元	SS/PS标准手柄	9/5元	各种GB连机对打线	均9元
PS120B记忆卡(芯片)	49元	PS格斗手柄	14元	GB普薄彩三用放大镜带灯	9元	PS15格记忆卡(芯片)	21元	GB彩/薄两用放大镜带灯	9元
PS背包	19元	SFC多功能手柄	19元	GB薄/普/彩可充电池组(送电源)	33元	MD二型机AV转换盒	7元	SNK/MD掌机镜面带贴膜	各8元
SFC磁碟10张起	1.8元	MD六键小手柄	4元	MD主机/掌机电源	各8元	MD连发大手柄	8元	DC用RGB/S端子线	19元
GB镜面(带贴膜)普/薄/彩各	5/6/8元	40片CD册	9元	MD飞行摇杆	18元	PS中文金手指卡(送新书)	29元	电脑用格斗王手柄	39元
GB电源普/薄/彩	各5元	20片CD册	6元	GB格斗手柄普/薄/彩	5/6/8元	PS彩色透明带VR双振动手柄	49元	电脑用月形手柄	39元

邮购方法：单价＋邮费等于邮购价须从邮局办理汇款，配件和卡带可以混合购买，保价平邮邮费10元一个，2个13元，以后每多一个加3元以此类推。全部采用防震防砸专用邮箱，无论您身在天涯海角只需到邮局填一张汇款单，写清收件人名址，称心如意的商品就会准确及时地送到您手中，质量有保证，客户有信心，所有卡带配件均有专人负责上机测试后才寄出。

汇款地址：辽宁省鞍山市302信箱邮购一部　邮编：114033　收款人：王恩超　电话/传真：0412－6411210

另售地址：乘车路线603、501、308、28、5路太平下车南走100米，红光小学门前。

北京天安游戏王国 专业(批发、零售、邮购、维修)

宣:自本店在邮局设立邮购速递专柜以来,收到许许多多电玩友寄至本店反馈的表扬信,在此深表谢意同时感谢邮局工作人员对本店工作的支持。以后我们会更加努力。让每一位外地玩友能够准确,及时的收到满意的商品。

日本索尼 PS 机,北京销售部(兼批发)保证良好信誉,为您做好售后跟踪服务。主机型号:(7000、7002、7501、9001、9002、9003、5001、5000)
日本索尼 PS 机特约指定维修保修部,引进精密仪器,(特聘)专业技术人员为您的主机排除疑难杂症,注(收费合理),各经销商及机房代收点维修,价格另议,本市维修立等可取,外地 3 日内即发货。**特价销售各类游戏(套)机,送保修卡、会员卡。**

索尼 PS2(原装+振动手柄+记忆卡+电源+AV 线+正版盘)5500 元 邮费 80
DC128 位机(原装+手柄+AV 线+电源+记忆卡+正版盘 1 张)1800 元 邮费 80 单机 1450 元 邮费 50 元
索尼 PS(原装+双手柄+电源+AV 线+直读+20 种游戏+记忆卡+金手指)=1400 元 邮费 60 元 单机 1050 元 邮费 40 元
SNK 彩掌机+原装卡=898 元邮费 30 元;SNK 手掌机卡:98 格斗王 420 元,饿狼传说 410 元,斩红狼 520 元,越南战役Ⅱ 550 元,越南战役Ⅰ 500 元
GB 超薄手掌机(原装+手柄+电源+皮套+放大镜+2 节电池+30 合 1 以上合卡+专用耳机)=398 元 邮费 30 元 单机 308 元 邮费 20 元
GB 彩色手掌机(原装+电源+2 节原电池+手柄+皮套+放大镜+彩色卡 32 合 1+专用耳机)=718 元 邮费 30 元 单机 618 元 邮费 20 元
世嘉 MD Ⅱ型机(双制式+电源+双手柄+电源+AV 线+制转盒+视频线+卡)=158 元 邮费 30 元 单机 120 元 邮费 20 元
北京总代理:超任光盘一体机(送 5 张盘) 1200 元 邮费 50 元 超任美版主机 260 元 邮费 20 元

次世代周边				
	北通(BT)产品,北京批发销售部:	BT PS 金手指卡Ⅱ中文(赠书)45 元	万用制转(PS、SS、3DO、SFC 等)45 元	PS/SS 组装手柄 均 15 元
	BT PS 美版双振动手柄 65 元	BT PS 一体制转 35 元	SS 4M 加速卡(全兼容) 98 元	220V 转 110V(500W-300W)稳压电源
	BT PS 野牛振动手柄 75 元	BT 铁手振动枪(带脚踏)Ⅰ/Ⅱ 58/88 元	SS IC 记忆卡 110 元	(可供彩监及 10 余台 PS、SS 机用)160 元
	BT PS 遥控振动手柄(2 支装)188 元	BT VGA 转换器(将电脑显示器作游戏机屏幕)350 元	PS/PC 两用跳舞毯(带灯) 68 元	SS 光头(原装 JVC 或三洋) 150 元
	BT PS 绝招王手柄 55 元	BT PC 月牙格斗手柄 38 元	PS 原装光头(包安装) 200 元	PS 电影卡(3.0 版) 210 元
	BT PS/SS 遥控手柄(2 支装)均 95 元	BT PC 格斗王手柄 48 元	PS 记忆卡(组/原装) 18/88 元	PS/SS 两用电源 20 元
	BT PS 小精灵摇杆 68 元	BT PC 手柄王(兼容 PS2、PS1) 79 元	PS 手柄转 PC 连线 15 元	PS/SS 对战线 25/35 元
	BT PS1M 透明 IC 记忆卡 32 元	BT 电视跳舞地毯(带灯) 269 元	PS 原装手柄 38 元	PS/SS AV 线、RGB、S 端子线均 30 元
	BT PS2M 透明 IC 记忆卡 56 元	**本月特价区(配件邮费 10 元/个)**	PS 振动手柄(原) 98 元	PS 四分插(同时 4 人玩) 148 元
	BT PS8M 记忆卡 65 元	PS 机彩壳(黄透、绿透、紫透、蓝透)70 元	PS PDA 掌上游戏机 580 元	超任手柄、AV 线、电源 28/40/45 元

DC128 位机原手柄 240 元,原装记忆卡 330 元,DC 专用电源 35 元,DC 制转 45 元,软件 60 余种,并可交换回收。

好消息敬请关注:中奖率 85%,只要您手里有游戏机,就有机会中奖,无论 SS、PS、3DO、SNK,请拨通 010-84027282(古董热线),说出您所有的新老游戏软件名称,只要本古董没有,值得收藏,您即可拿起您所说软件,来本店存档备份,还与您本人,同时领取奖品一份(奖品:软件、人物项链、攻略书等任选),外地玩友也欢迎参与。

土星乐园 土星玩友福音,本乐园收藏了 SS 新老游戏软件近 1000 种(市面有的或未见过的),本乐园均备有大量现货,热卖价:电询!邮费 10 元/次,欢迎来店购买或邮购。邮购请在汇款单附言栏写清游戏名称即可,或来信索目录,2 元/份。
土星乐园将不断增添游戏种类,同时希望众玩友从新拿起土星机,重振龙威,进行您的游戏旅程吧!!

索尼 PS 典藏库 无论您是 PS 新手,还是 PS 老玩家,可能都为以前未买到的许许多多经典游戏而追悔莫及,现由 PS 典藏库为您解忧愁,本库自 PS 问世—2000 年收藏了部分 PS 经典游戏,以后将陆续登陆,欢迎来店购买或邮购,优质软件,价格电询!邮费 10 元/次。

3DO 怀旧篇 虽说有些古董,但众游戏前辈谈起 3DO 还是有许多经典值得一玩,本怀旧屋收集了 70 种软件,备有大量现货,不妨怀旧长廊一瞧,仅 30 元/张,邮费 10 元/次,并可交换,索目录 2 元/份。

SNK 街机皇 提起机皇,大家都愁软件不容易买到,但本古董收集了 30 多种 SNK 软件,供玩友享用,40 元/张,邮费 10 元/次。目录 2 元/份。

SFC N64 软件 ★超任盘(对应 PC、送目录、全部游戏)100 元/套 邮费 10 元 ★N64 节目盘(对应 PC、送目录、6 张全部游戏)160 元/套 邮费 10 元 超任 SFC 卡带,街霸Ⅱ 80 元,玛莉 60 元 ★超任 SFC 磁盘,4 元/张,含盘+节目,目录 2 元/份。

动画 VCD:动画 VCD、CD、日剧品种繁多,并可任意订连续剧其中一张,PS 游戏 1800 种,PC 游戏 1200 种,目录 2 元/份

特别推荐 原装索尼 14 寸,KX21 寸/KX27 寸专业级纯监(96 年产品显象管顶级,外观 8 成新),适用于 PS1、PS2、DC、SS……及 VCD、DVD 等均可达到极佳效果(带 RGB、S 端子、3 组 AV 输入、1 组 AV 输出、1 组有源音箱接口、液晶显示,触摸调试、自带功放)。赠环绕音箱 1 套,21 寸 1380 元,27 寸 1580 元,14 寸 850 元,外地邮购,邮费 120 元/台。
若玩友欲买 PS2,望君有先见之明,先备好彩监,俗语曰:好马配好鞍!另本店新到一批仅用 3 个月二手 17 寸名牌电脑显示器(索尼、东芝、康柏、惠普)九成新,仅售 1350 元,批发更优,速速购买!

专业二手货市场,本店系二手货指定回收,销售中心,并可交换新旧主机,回收机种及软件(PS、SS、3DO、SNK、GB、MD,电脑,随身听及各种二手电器设备。

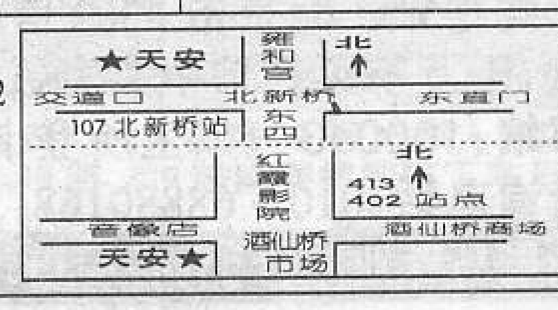
商品名称 新旧程度 价格 邮费	商品名称 新旧程度 价格 邮费	商品名称 新旧程度 价格 邮费	商品名称 新旧程度 价格 邮费
土星机 六至九成新 450~650 元 50 元	12 吋 SIM 彩监(全制式带摇控器,90 个频道) 800 元 20 元	爱华 TA171/PX370 40 元/450 元	电脑套机(586) 八成新 1980 元 200 元
3DO 光盘机/电影卡 八成新 260/380 元 30 元	6 吋彩监(N/P 双制可看电视)全新 480 元 80 元	爱华 TA145/PX390/TA473 随身听 8 成新 160/400/90 元	索尼 CD 机 D-E705 线控/ D-111/ D-191/ D-247 1000 元/590 元/650 元/850 元 20 元
超任电影卡 八成新 350 元 20 元	14 吋松下(彩监 N 制) 八成新 480 元 80 元	家用国产品牌 VCD 机 九五成新 490 元 70 元	松下 CD 机 SL-SX400 线控 900 元 20 元
索尼 PS 机 七~九成新全配 650 元~900 元 50 元	卡西欧 1.5 寸高清晰小电视 1250 元 20 元	N64 主机+光盘机+全部游戏,兼容 VCD,九成新 2450 元/套 50 元	松下随身听 RQ-SX35 580 元 20 元
超任套机(32M) 九成新全配置 450~850 元 50 元	夏普 21 寸全制式电视 八成新 750 元 80 元		索尼随身听 GX512 520 元 20 元
GB 手掌机(普、薄、荧光)九成新 200/220/310 元 30 元	普 14 寸索尼彩监 七成新 580 元 80 元		

GB、MD 换卡,面向本市,不对外地。本店备有大量 GB 单卡、合卡,售价 10 元-35 元,欢迎来门市购买,邮购参照其它店广告即可,GB 卡免邮费。

GB 配件
普机配件:皮套 10 元,放大镜 20 元,电源 10 元,手柄 15 元,对打线 18 元,屏幕膜(普、薄、彩)均 20 元,充电器(送电源)65 元。
薄机配件:薄机机壳(彩黄透,紫透明)带工具可自换 50 元,皮套 15 元,放大镜 20 元,电源 10 元,手柄 20 元,对打线(薄对薄或对普通机)25 元,充电器(送电源)75 元。GB 普机、薄机、彩机背包,每个 15、精装 65 元。**彩色魔术卡(可使黑白卡在彩机上变彩卡)85 元。**
彩机配件:皮套 20 元,放大镜 25 元,电源 20 元,手柄 20 元,对战线(彩对薄或对普通机)25 元,充电器(送电源)75 元,夜光灯 30 元。
GB 薄机、荧光机、彩机、车载电源 35 元,配件邮费 10 元/个。GB 口袋金、银 2 合 1 全中文攻略书 25 元,牧场物语Ⅱ 30 元,勇者斗恶龙Ⅰ+Ⅱ 30 元。
GB 彩机/薄机 3 件套装(放大镜+手柄+音箱)65 元/套。

GB 单卡					
以下均为彩卡兼容普机	真女神转生Ⅱ 40 元	97 格斗王 50 元	名侦探柯南 1、2 均 22 元	河之星(中文) 80 元	日本将棋(彩)+围棋天国等 55 元
99 格斗王 90 元	勇者斗恶龙Ⅰ+Ⅱ 65 元	吞Ⅲ中文 25 元	胜利十一人 PS 版 20 元	赌神 7 合 1 大富翁(彩)+赌城(彩)+雀四郎 2 等 52 元	音乐舞会(彩)+玛莉医生+俄罗斯方块 55 元
口袋金、银 均 30 元/盘	罗德岛战记 35 元	口袋妖怪 1、2、3 代 均 22 元	侏罗纪Ⅲ(中文) 50 元	赛车 6 合 1 法拉力(彩)+首都高速(彩)+F1 赛车等 55 元	统钢战记 55 元
大富翁 30 元	游戏王Ⅱ 48 元	第二次机械人大战中文 28 元	口袋红、青、黄(全中文)均 48 元/盘	2 合 1 大富翁(中文)+太空 4(中文) 75 元	机器人大战完结编(彩) 60 元
心跳回忆(文艺篇) 48 元	勇者斗恶龙(中文) 70 元	口袋恋爱 20 元	口袋金、银 2 合 1 65 元	棋牌合集 6 合 1 国际象棋(彩)+	2000 中文选关 12 合 1 拳皇 97+斗恶龙(中文)+萨尔达(中文)等 188 元
心跳回忆(体育篇) 48 元	数码怪兽中文 65 元	恶魔城 18 元	5 合 1 第三次+第二次+银河之星(中文)等 62 元		
第三次机械人大战 42 元	以下为黑白卡兼容彩机	太空战士 4 中文 30 元	2 合 1 勇者斗恶龙(中),银		
萨尔达传说(中文) 65 元	96 格斗王 18 元	幽游白书 1、2、3、4 均 20 元			

欢迎来信来电索取各种目录。凡给本店来信一定填写好,贴好邮票的回邮信封及 2 元钱。(须写清目录种类)
来信或汇款请寄:北京市东城区交道口东大街 31 号 褚振亮(收) 邮编:100007 咨询服务热线:(010)84012073 二手货信息咨询(010)84027282
北新桥总店地址:乘 106、116、13、107 路公汽车到北新桥下车,红绿灯西 107 北新桥站对面即是。
酒仙桥第一分店地址:乘 401、402、408、413、、418、813 路公汽到酒仙桥商场下车,413、402 酒仙桥商场站点斜对面口内 15 号即是。
三里河第二分店地址:乘 13 路、21 路(三里河东口下车),烧鹅仔斜对面即是。邮购只限总店,分店零售价格以门市标明价格为准。
甘家口第三分店地址:乘 103、102、114、320 路到甘家口站下车,甘家口大厦南 200 米即是。



告速递·广告速递·广告速递·广告速递·广告速递·广告速递·广告速递·广告速递·广告速递·广告速递·广告速递·广告速递·广告

北京千里马游戏行邮购价目表

震撼特价　　震撼特价

98 元买真 64M 卡:厂家清库,四款真 64M 超大容量合卡震撼价 98 元/盘,每种限售 500 盘,售完即止。(具体内容请看合卡目录)

真品真价: 全新 PS9002 机 + 手柄 + 记忆卡 + 游戏 + CD 盒,1100 元(含直读,AV 线,电源线,附保用单,邮费 50 元)
PS 正宗原装双振手柄,特价 90 元/个(邮费 8 元,连主机同购免邮费)PS 金手指模拟器(特别适用 9 字机型,送书)25 元/套(免邮费)

玩家必备: 金银妖怪全彩攻略书:台湾原版,80 面,超厚铜版纸,地图、攻略、怪兽图鉴及隐藏情节完全大公开(送价值 20 元 GB 机彩色手链):25 元/本,邮费 5 元
八合一完全攻略书:口袋金,口袋银,游戏王 2,勇者斗恶龙怪兽篇,口袋妖怪黄,炸弹人 RPG,口袋妖怪卡片版(完全手册,完全图鉴)25 元/本,邮费 5 元

千里马惊喜特卖:原装口袋超薄 GB 机(粉红、绿、黄各色,独家推荐"水晶紫透明装",个性时尚) 只售 308 元/台 邮费 15 元/台

★彩色 GB 套餐:彩色超薄机 + 电源 + 专用皮套 + 专用放大镜 + 超强 34 合一(含大海战、魂斗罗 2、绝对无敌、双截龙 2、玛莉 2、米奇鼠等) 电询低价 (邮费 20 元)
★GB 套餐 C:GB 口袋超薄机 + 皮套 + 放大镜 + 电源 + 手柄 + 超强 34 合一(含大海战、魂斗罗 2、绝对无敌、双截龙 2、玛莉 2、米奇鼠等)温情价 378 元(邮费 20 元)
★GB 夜光套餐:限定版金银夜光超薄机(20 小时省电) + 电源 + 超强 34 合一(含大海战、魂斗罗 2、绝对无敌、双截龙 2、玛莉 2、米奇鼠等)温情价 438 元(邮费 20 元)

GAME BOY 卡精品大推荐:(以下卡中彩卡众多,故不专门标出,所有卡均为彩机、普机全兼容。)

凡从本行邮购 GB 卡,即赠价值 200 元 GB 优惠卡;购物 100 元以上,只需多加 9.9 元,即可获赠《侏罗纪公园》或者《阿拉丁》或者 100 合 1 合卡其中一盘

单卡专家: ★街霸 2000(全新力作,华丽火爆,只适彩机)68 元★中文口袋黄、红、绿、蓝每盘/68 元★99 格斗王(32M 超大容量,31 人完全选择)98 元★真实时间金版口袋妖怪(同原版)58 元★真实时间银版口袋妖怪(同原版)58 元★金版口袋妖怪 40 元,银版口袋妖怪 40 元★2 合 1 金版 + 银版 68 元★勇者斗恶龙(中文)68 元★萨尔达 DX(中文)68 元★新·机器人大战之钢枪传奇 68 元★瓦里奥世界·被盗财宝只售 55 元★口袋妖怪外传(任天堂正宗,卡片 RPG 版)只售 45 元★心跳回忆·校园诗梦(人气恋爱剧场版)只售 68 元★心跳回忆·运动之恋(32M)只售 68 元★口袋妖怪·黄(8M 皮卡丘)售 40 元★太空 4(中)售 45 元★第二次(中)35 元★98 实况世界杯(PS 全面移植,上佳操作感)30 元★牧场物语 30 元★牧场物语Ⅱ(16M,养鸡、养狗、捕虫、钓鱼,回归田园乐趣多)58 元★三国志Ⅱ 48 元★游戏王Ⅱ(32M)68 元★第三次机器人大战(SLG 彩色大作靓丽出笼)48 元★99 实况足球革新版(KONAMI 街机移植火热)48 元★孤岛冒险者 48 元★第五次机器人大战(第一次中文版)58 元

卡名	内容	价格
世纪中文经典 12 合 1(真 96M) *到那里找这么好的卡!*	正宗 97 格斗天王,勇者斗恶龙怪兽篇中文,萨尔达传说 DX 中文,银河之星中文,七龙珠 RPG 中文,真命大富翁中文,太空战士 4 中文,口袋侏罗纪中文,第二次机器人中文,吞食中文,三国志中文,圣剑传说	178 元
千里马 24 合一(真 64M 怒涛版)	98 格斗学园,英雄骑士传(罗德岛战记),时空大冒险,萨尔达传说 DX,口袋(黄),陆海空大战 2,悟空激斗,篮球飞人全国版,机器猫 DX,疯狂大射击,96 王,热血时代剧,金太郎,泡泡龙 3,彩虹岛,躲避球,兔宝宝闯通关,菲力猫,双截龙,魂斗罗,蝙蝠侠,冒险岛 2,所罗门,大力水手	98 元
千里马 37 合一(真 64M 爆风版)	98 格斗学园,瓦里奥之被盗财宝(15M),陆海空大战 2,时空大冒险之未来篇,小叮当 DX,口袋妖怪(黄),96 王,三国志(中),咸蛋超人,妖精物语,洛克人 3,美少女 R,幽白 4,剑勇传说,热血弹平,炸弹人 3,音速 5,热血足球,双截龙 2,雪人兄弟,平安京怪兽,炸弹杰克	98 元
千里马 30 合 1(真 64M 热火版)	萨尔达传说 DX,蚁哥正传,恐龙危机,古文明探险,猫捉小鸡电影版,98 极速快感,青蛙王子,口袋轰炸超人,恶魔城 3,口袋(黄),96 格斗王,天使之翼 J,幽白 3,洛克人 3,雪人兄弟,激龟 3,世界保龄球,扑克,仓库番 2,米老鼠,矿王,越野机车王,玛莉医生,网球,水管工人	98 元
千里马 25 合 1(真 64M 劲翔版)	大贝兽物语 2(16M),麻雀王,98 格斗学园,新轰炸超人,99NBA 斗牛,兔宝宝与达菲鸭,小叮当 DX,98 极速快感,口袋(黄),96 格斗王	98 元
千里马 8 合一(真 64M 心跳版)	心跳回忆·运动之恋(32M),太空战士 4(中),口袋妖怪黄,第二次机械人中文,吞食天地中文,口袋恋爱 2,超魔神英雄 2,三国志中文	148 元
新千里马 29 合一(真 64M 激情版)	大盗伍佑卫门,太空 4 中文,三国中文,吞食中文,第二次中文,口袋黄,陆海空 2,名侦探柯南 2,首都高速赛车,上海 POCKET,隐忍传说,96 格斗神剑无敌,雷光战士,烈火战车,阿雷沙,圣剑传说,音速 5,冒险岛 3,龟 3,泡泡龙 3,雪人兄弟,青蛙王子,唐老鸭,妖精物语,网球	148 元
千里马 13 合一(真 64M 金钻版)	太空 4(中),侏罗纪 3(中),勇者斗恶龙(怪),口袋(黄),英雄骑士传,第二次(中),口袋恋爱 2,大富翁,天外魔镜 2,游戏收藏品,口袋(红),口袋(绿),口袋(蓝)	148 元
千里马 12 合一(真 64M 银钻版)	太空 4(中),被盗财宝(15M),陆海空大战 2,英雄骑士传,勇者斗恶龙(怪),口袋(黄),大富翁,第二次(中),吞食(中),音速 5,玛莉 64,土星泡泡龙	148 元
千里马 32 合 1(真 64M 爱藏版) *极品游戏 一卡收尽*	口袋妖怪(黄),口袋(红),口袋(绿),口袋(蓝),98 格斗学园,太空战士 4(中),第二次机械人(中),吞食天地(中),圣剑传说,信长野望,名侦探柯南,MVP 职业棒球,篮球飞人,幽白 4,音速 5,樱桃小丸子,蜡笔小新 4,世界保龄球,空手道,智慧小老鼠,平安京怪兽	148 元
★瑰宝 10 合 1(真 32M)	金版口袋妖怪,银版口袋妖怪,新·口袋妖怪外传,银河之星中文,陆海空大战,机器人大战,鬼神降临,魔神小战士,太空战士,传说之剑	95 元
★瑰宝 8 合 1(真 32M)	金版口袋妖怪,银版口袋妖怪,银河之星中文,七龙珠 RPG 中文,真命大富翁中文,天外魔镜 2,屠龙战记,魔法骑士物语	95 元
★珍宝 20 合 1(真 32M)	金版口袋妖怪,银版口袋妖怪,99 实况足球,人猿泰山,美人鱼公主,汤姆和杰瑞,雪人兄弟,泡泡龙 2,蜡笔小新,追踪 HQ 赛车,热血躲避球,机器猫 2,保龄球,打砖块,玛莉医生,网球,坦克 90,役满麻雀	95 元
超强 43 合 1(真 32M 奇趣版)	98 格斗学园,天狗党逆袭,英雄骑士传,96 格斗王,恶魔城,无赖战士,新罗斗俱乐部,宾尼兔,玛莉兄弟,新食鬼,麻雀,铁板阵,逃狱金钢四川省,66 弹子台,屠龙族,阿弥陀,世界保龄球,网球,蛇,热恋四驱,平安京怪兽,扫雷艇,锄大 D,推石阵,矿王,神奇老鼠,玛莉医生	95 元
新幻想 12 合 1(真 32M)	99 血腥咆哮(SNK 格斗新作),太空战士 4(中),口袋妖怪(黄),三国志(中),天外魔镜 3,吞食天地(中),第一次机械人大战,创世纪外传	95 元
新幻想 10 合 1(真 32M)	真命大富翁(新,中文),真女神 2,太空 4(中),口袋恐龙 RPG(中),第二次(中),吞食(中),三国志(中),魔法阵,秘宝传说,圣剑传说	95 元
新力量 12 合 1(真 32M)	真命大富翁(新,中文),陆海空 2,太空 4(中),吞食(中),月影村,新机械人,浪漫沙加,小首领,勇者之剑,三国志(中),鬼太郎,四驱车	95 元
新经典 20 合 1(真 32M)	口袋魔鬼黄,口袋蓝,口袋绿,口袋红,信长野望,大战争,SD 战国传,小叮当 2,HQ 赛车,蜡笔小新 4,樱桃小丸子,冒险岛 2,乱马 1/2	95 元
新经典 10 合 1(真 32M)	口袋魔鬼(红),正宗 96 王,月影村的怪物,太空 3,萨尔达,第二次,圣剑传说,洛克人 5,三国志中文版,魔法骑士 2	95 元
文卡大全 14 合 1(真 32M)	大金钢 2,金牌玛莉 2,J 联盟,女神转生 2,三国志,信长,吞食,大决战,隐忍 5,复活邪神,魔法阵,第二次,GB 长廊,圣剑传说	95 元
RPG 大全 15 合 1(真 32M)	沙加 2,GB 战争,大金钢,95 王,银河战士 2,第一次,小首领 2,斗人魔镜,鬼神 4,王国物语,SD 战国 2,沙特,阿雷沙 3,圣斗士,鬼神 1	95 元
幽白全集 15 合 1(真 16M)	幽白(1)迷宫城,(2)暗黑武术会,(3)魔界之扇,(4)魔强统一,正宗 96 王,街头格斗,元祖快杰,妖精物语,鳄鱼先生,所罗门,乱马 1/2	45 元
花木兰 19 合一(真 16M)	RB 饿狼,花木兰(热门动画游戏),96 格斗王,飞龙拳外传,樱桃小丸子,魂斗罗 6,绝对无敌,越野机车,大富翁扑克	45 元
超强 18 合 1(真 16M)	冒险岛,双截龙,魂斗罗,雪人,忍龟,热血硬派,足球,龙剑传,碎石战士,NBA,雀四郎,泡泡龙,米老鼠 2,怒 2,神龙传,宾尼兔 2,蝙蝠侠 2	45 元

5 合 1:太空 4(中),吞食(中),三国志(中),96 王,圣斗士星矢 65 元
6 合 1:RB 饿狼,96 王,95 王,幽白 4,激龟 4,龙剑传 45 元
7 合 1:太空 4(中),第二次(中),第一次,皇家之剑,隐忍 5,创世纪 65 元
6 合 1:太空 4 中,口袋黄,魂斗罗 6,激龟 3,冒险岛 2,玛莉 4 65 元

配件(无论多少邮费 10 元/次) ★GB 皮套(普、薄、彩)15 元/个★GB 手柄(普、薄、彩)10 元/个★GB 电源(普、薄、彩)10 元/个★GB 放大镜(普、薄、彩)20 元/个★GB 对打线(普对普,普对薄<彩>,薄<彩>对薄<彩>)20 元/个★GB 酷!腰包(可肩背,可装卡,普机不适用)20 元/个

特注:以上合卡中所登均为大容量游戏,容量 100% 真实,绝无重复,所有文卡均有记忆,所有邮购商品都经专人测试,质量保证,请玩友放心。

邮购地址:北京市 4360 信箱 1 分箱 高晓星收 (请从邮局汇款,千万不可在信中夹寄钱款亦请勿用电汇)
邮编:100043 (以上所登卡邮费一律 6 元/盘)
查询电话:010~68880168

千里马专业维修部:各门市均可接收坏机,提供长期保修。

千里马方庄店: 玉蜓桥集美家具城南 50 米路东,芳古园市场西口,39 路,43 路,805 路,蒲黄榆站下车
千里马沙窝店: 海淀区太平路沙窝工商银行旁,丰台玩友坐 354、335 沙窝站下车东行 100 米,308、605 路也到。
千里马玉泉店: 玉泉路大中电器城往东 150 米路北。308、605、地铁均到。
千里马古城店: 地铁古城站西北口,日月商城内

比价格看服务 还是冠杰实惠

北京冠杰娱乐器材公司邮购价目表（游戏广场）

全场买一送一

网上购物新时尚　**本公司网址:http://gamegj.126.com**　提前预定 PS2

本公司所购 PS 机折价 500－900 元,其它公司所购主机 400－800 元;具体价格视主机性能、成色而定。

本公司决不出售翻新机

主机特卖区

PS2 代售机(振动手柄＋记忆卡＋电源＋AV 线＋正版盘:决战、山脊 5、街霸 3 任选一款)5650 元
PS 7500 型售机(手柄＋电源＋记忆卡＋AV 线＋直读＋会员卡＋送正版盘)1180 元(日版)
PS 7501 型售机(手柄＋电源＋记忆卡＋AV 线＋直读＋会员卡＋送正版盘)1040 元(美版)
PS 9002 型售机(手柄＋电源＋记忆卡＋AV 线＋直读＋会员卡＋送正版盘)1020 元(欧版)
DC 128 位(日版)游戏机(手柄＋记忆卡＋电源＋正版盘 2 张＋AV 线＋网卡＋上网盘) 2350 元
GB 日本 98 纪念版夜光机(通体镀银,仅 20 台售完为止)390 元
GB"夜用型"超薄彩色手掌机(可自调颜色) 680 元　GB 彩色手掌机(五色同左) 510 元
GB"迷你"型超薄手掌机(兼容彩卡,紫透、黄、绿、粉、白)275 元　GB 标准厚机 260 元

主机邮费 50 元 GB 机邮费 20 元

二手货交易市场

八成新 PS 套机(双手柄＋AV 线＋电源＋记忆卡＋10 款游戏。型号 3000、1001、5503、7000) 650 元
九成新 PS 套机(双手柄＋AV 线＋电源＋记忆卡＋20 款游戏。型号 7502、5501、7000、7501) 750 元
准全新 PS 套机(使用期均为两个月内,双手柄＋AV 线＋电源＋双记忆卡＋20 款游戏。型号 9001、7502、7501) 900 元
九成新 SS 套机(双手柄＋AV 线＋电源＋10 款游戏)480 元
九成新 GB 彩/荧光/薄/厚机 410/300/200/180 元　N64 主机(双手柄、记忆卡、电源)480 元
九成新 SNK 彩色 16 位手掌机(送卡一盘,任选:98 拳王,侍魂,饿狼,合金弹头,索尼克)720 元
九成新 DC128 位日本套机(双手柄＋记忆卡＋振动卡＋电源＋正版游戏)1350 元

(面向全国高价回收各种旧游戏机及配件)

GB 单卡特卖区

第二次机器人大战(中文版)	24	月影村	20	王牌空战	45	心跳 2(新)	42
铁拳Ⅲ(新、3D)	30	吞食天地 3(中)	19	光之继承者(新、A・RPG)	30	漫画英雄	30
口袋妖怪(红、绿、青)	18	梦游美国(巡回版)	28	SD 高达 G 世纪	32	实况 J 联盟	30
口袋妖怪(比卡丘)	30	核金弹头 2	38	口袋里的情人	28	三国英雄传(中)	18
口袋妖怪(黄、全中文说明书带发音)	48	战国美少女(电脑版)	36	爆钓日本列岛	30	南斯拉夫保卫战(新,ACT)	32
97 格斗王(黄金版)	50	太空战士之最终幻想(中)	21	沙漠风暴(新版射击)	21	魔法骑士Ⅱ＋Ⅲ	42
98 实况足球(PS 版)	22	98 新战斗国家(PS 版)	38	幽游白书全集	32	圣斗士外传	24
王国物语 2(新)	32	三国志霸王的大陆(中)	37	时空枪手－复仇者(新,射击)	25	口袋黄/红/绿/青(中文版)	50
列车杀人事件(AVG)	28	三国志 3	21	冥凰岛决战	30	**GB 卡邮费一盘 5 元,两盘以上 10 元**	

GB 彩卡

萨尔达传说	30	心跳回忆——文艺篇/体育篇	48	魔法战士(中)	67	99 格斗天王	80
勇者斗恶龙(怪兽篇)	45	KONAMI 胜利 11 人	48	口袋妖怪(金、银)	32	游戏王 2	35
能量之息(ACT)	55	新忍传	50	99 世界足球(新)	50	3D 炸弹人(红外线对战)	55
3D 陷井(AVG)	55	牧场物语 2	40	机甲战士(新)	50	空牙外传(新)	40
舞王 3	66	三国演义	45	闪灵战舰(新)	50	太空 8(中文版)	58
毁灭世界	58	玛娜传奇(RPG)	30	勇者斗恶龙(中、新)	55	爆走战记	55
世嘉拉力	42	斗技场之王	48	萨尔达传说(中、新)	55	振动卡:	
舞王 2(PS 版)	45	第三次机器人大战(新)	35	口袋妖怪(金、中、新)	95	洛克人,超级坏玛莉,索尼克,3D	
真人快打 4	35	四驱车 4(新、独家上市)	55	三国演义 2(中、新)	62	大金刚,顶级赛车	85
瓦里奥Ⅱ(ACT)	48	勇者斗恶龙Ⅰ＋Ⅱ	55	街霸 ZERO3	60	口袋弹珠台,垂钓巴斯鱼	68

VCD 动画片:港产·彩碟

机动战舰,心跳回忆 OVA	13CD,2CD	浪客剑心剧场版,追忆篇	2CD,4CD	亚基拉,X 战记	2CD,2CD	攻克机动队,魔鬼天使特警	2CD,3CD
魔法少女砂砂美,TV 版幽灵公主	9CD,2CD	圣子到 BOY,电影少女	12CD,3CD	魔法阵都市,罗德岛战记 OVA	11CD,6CD	魔装机神,银河少女警察	4CD,1CD
王立宇宙军,逆袭之夏亚	2CD,2CD	高达 0083,无尽的华尔兹	6CD,2CD	饿狼传说剧场版,TV 版	2CD,4CD	琥珀之追击,风的名字是……	1CD,2CD
青之 6 号,冒险少女娜 汀亚	3CD,2CD	V 高达,0080	8CD,3CD	樱通信,生化危机 3	6CD,1CD	洛克人,银河英雄传说外传	4CD,6CD
3X3 只眼Ⅰ、Ⅱ圣魔传说	4CD,3CD	高达 0079(TV 版),一年战争	9CD,6CD	AD 警察,哥布拉	1CD,2CD	我的爱神,LAIN(铃音)	3CD,5CD
超时空要塞Ⅱ,可有记起爱	3CD,2CD	高达 F91,W,Z,ZZ	2CD,17CD,17CD,16CD	十兵卫,阳光普照	2CD,1CD	真女神转生,孔雀王	2CD,3CD
罗德岛战记——英雄骑士传,少女革命	9CD,12CD	爆笑吸血鬼,天地无用心 LOVE2	3CD,2CD	银河英雄传说,北斗之拳	2CD,2CD	水晶国传说,地狱先生	3CD,16CD
新世纪剧场版,TV 版	4CD,13CD	08MS 小队米娜的报告,圣传	1CD,2CD	重战机,银河列车 999	2CD,1CD	特搜机动队,宇宙海贼	3CD,2CD
吸血姬美夕,火魁子传	2CD,6CD	大友克洋,GS 美神	2CD,15CD	幽游白书,碧奇魂(续)	24CD,7CD	风魔小次郎,爆炎	3CD,2CD
星界之纹章,风之谷	2CD,2CD	末麻之部屋,新鬼神童子	2CD,2CD	橙路,兽兵卫忍风贴	24CD,2CD	爆热时空,CLAMP 学园侦探团	9CD,2CD
剑风传奇,破斜之星	13CD,3CD	圣斗士之最终圣战,X 高达	1CD,17CD	金田机动战舰(剧场版)	13CD,2CD	W－杀人课,炎夏之圣诞	2CD,2CD
钢铁神兵,超时空要塞 PLUS	7CD,4CD	银河英雄传说 TV 版	13CD	水晶国传说,新吸血姬美夕	3CD,12CD	怪医秦博士,暗黑破坏神	3CD,3CD
DNA2,青空少女战队	5CD,4CD	妖精战士,地裂	1CD,1CD	火宵之月,电脑战队	2CD,3CD	快杰蒸汽侦探团,枪神	1CD,3CD
城市猎人系列	10CD	暗海月影,机动警察	2CD,3CD	不可思议游戏,真三一万能侠	10CD,6CD	我是大哥大,口袋妖怪金银(剧场)	7CD,2CD
新世纪 GPX,魔法骑士(剧场)	2CD,2CD	网络战士,宝魔猎人	3CD,3CD	超时空要塞 TV 版,超神姬	12CD,1CD	天地无用剧场版,TV 版	4CD,9CD
名侦探柯南,樱大战全集	10CD,2CD	秘境探险,守护夜天	4CD,4CD	08MS 小队,浪客剑心 TV 版	6CD,12CD	婚纱小天使,GS 美神	4CD,1CD
七都市物语,临时别动队	1CD,2CD	银河战国群雄传,星界之纹章	18CD,1CD	神秘世界,超时空要塞 07	4CD,4CD	幽游白书(剧场版),圣斗士(剧场版)	2CD,2CD
勇者斗恶龙,魔术士奥梵	10CD,9CD	超能力大战,千年女王	1CD,2CD	迷宫物语,灵魂力量	1CD,9CD	新世纪龙之子,天空战记	1CD,3CD
斗神传,街霸Ⅱ	2CD,2CD	侍魂Ⅰ、Ⅱ	1CD,1CD	浪客剑心后篇,新天地无用	14CD,9CD	GTO,梦幻骑士	16CD,5CD
98 格斗王,99 格斗王	1CD,1CD	Q 版女神,碧奇魂(TV 版)	4CD,6CD	彼男彼女的故事,JOJO 奇遇	7CD,3CD	足球小将,逮捕令(剧场版)	5CD,2CD

价格电询,邮费 15 元/次 一月内免费换盘

本月特价

PS 3.01VCD 卡(无须引盘,兼容 DVCD、SVCD、CVD) 360 元
PS 原装振动手柄(日产、双马达) 110 元
PS 跳舞地毯 4 代(通体发光、6 键、送对应游戏) 90 元
VGA BOX(次世代游戏机、VCD、摄像机等电脑屏幕连接器) 380 元
原装电脑用跳舞地毯(即插即用、送对应游戏) 70 元
直插电视 16 位跳舞毯 198 元

免邮费

《PS 软件邮购目录》——近千种 PS 游戏,类型介绍,包括 95 年至 99 年 12 月的所有游戏 10 元(免邮费)

配件特卖区

机种及配件	价格	邮费	机种及配件	价格	邮费	机种及配件	价格	邮费	机种及配件	价格	邮费
北通 PS 连发格斗手柄	28	10	PS 实况足球专用手柄(底盘全圆)	50	10	PS 限定版记忆卡(五色、双芯片)	35	10	SSJVC/三洋光头(日产)	130	20
北通 PS 美版振动手柄(可玩太 8)	85	10	PS 组装手柄(国产)	8	10	PS 毫华制转(送 RF 线两组输出)	35	10	SS 格斗手柄(带连发慢动作)	20	10
北通 PS 格斗王手柄(出招指示灯)	45	10	PS 仿原装手柄(港产)	15	10	PS 全透明振动方向盘(三件套)	260	50	世嘉跳舞毯(送跳舞卡,32M)	190	20
北通 PS"野牛"振动手柄(出口型)	75	20	PS 全透明振动大摇杆	180	20	PSVCD 卡(2.0 版无须引盘,带金手指)	270	20	GB 夜用灯(彩/薄/厚,无须电池)	30	10
北通 PS120 格记忆卡(8MB 液晶显示)	55	10	PS/SS 原装大摇杆	120	20	PS 原装鼠标器(送对应游戏、鼠标垫)	35	20	GB 新款放大镜(薄厚双用,可折叠)	18	10
北通 PS 振动脚踏枪(后座力)	165	20	PS 原装记忆卡(日产保用半年)	110	10	PS 手柄沿长线/对战线	15	10	GB 摇杆(厚、彩、薄机用、五色)	10	5
北通 PS 中文金手指(带动画 250 组最新密码)	35	10	电脑"绝招王"手柄(即插即用)	55	15	PS/DC 专用书包(可装机器及配件、黑白两色)	50	20	GB 厚/彩/薄机贴膜(可使屏幕翻新)	15	10
北通 PS 仿街机吉它(六键,送对应游戏)	120	20	PS 专用光盘包(30 片装)	30	10	PS 长线光头(原装,带底盖适用任何机型)	290	20	GB 五彩对战线(薄对薄、厚对薄)	15	10
北通 PS"野牛"格斗手柄(全透明)	50	10	PS 原装记忆卡(马来西亚)	70	10	PS 原装手柄六分插(日产)	120	20	GB 高能电源(薄、厚、彩机)	10	10
北通 PS"大精灵"摇杆	90	20	PS 原装透明记忆卡(日产保半年)	115	10	PS 转 PC 手柄转换器	15	10	GB 皮套(薄、厚、彩、真皮)	18	10
北通 AV 转换器(送 AV 线)	30	10	PS 仿原装记忆卡(双芯片记忆)	30	10	索尼 PDA(纯原装,可玩游戏)	360	20	GB 彩机专用放大镜(免装电池)	18	10
北通 PS 铁手振动光枪	70	15	PS 组装记忆卡(电池记忆)	20	10	SS 原装 VCD 卡(兼容 DVCD、CVD)	420	20	GB 彩/薄机腰包(五种颜色)	20	10
北通 PS"R5"振动手柄(出口型)	95	20	FC 跳舞毯(送对应游戏)	160	10	SS 豪华制转(送 RF 线两组输出)	40	10	GB 薄/彩机充电器(送专用电源)	40	15

买一送一

买 PS 主机,送索尼专用挎包只需加 20 元,买 GB 主机送 GB 专用腰包,只需加 10 元,购 GB 卡三盘以上者,送《美洲神鹰》只需加 5 元,买配件满 100 元,送本公司会员卡。**外埠会员一次性购物满百元时免邮费(需注明会员号,GB 卡除外)。**

注:1. 本公司现货批发游戏机及配件,专业为各游戏机房配货。专业维修次世代游戏机
2. 由于邮购业务量大,请来信者自备回邮信封及邮票,望玩友谅解。
3. 收购二手货方式灵活:现金收购、代卖、外地寄售。
4. 如有好的广告创意,可来信说明,采用后有奖。索取 SS 正版盘目录 5 元/份。
5. 本公司商品均经过测试,坚决抵制假冒伪劣商品,保护消费者利益。
6. 因市场因素,可能出现个别商品有价格浮动,请来电、来信咨询。

公司(邮购汇款)地址:北京市宣武区右安门内大街丙 12 号 收款人:冠杰公司
邮编:100054　乘车路线:61 路、59 路、19 路、819 路南樱桃园站下车马路东
本公司总机:010－63522272　801:业务咨询　802:邮购查询　804:传真
批发(投诉)电话:(0)13001239442、(0)13901199244

BETOP 北通产品

北通英雄列队待命!

精英部队，百战不殆!

决战时刻武器功能就是要齐全!

北通精英部队 我有他有 你有吗?

北通PS配件

- 北通 铁手振动光枪 BTP-9002 (不用外接电源 电子式功能设置)
- 北通 铁手Ⅱ退膛式振动光枪 BTP-9008
- 北通 野牛双振动手制 BTP-9003 (十字键，独立连发，慢动作功能，带灯)
- 北通 野牛二代双振动手制 BTP-9009 (十字键，独立连发，慢动作功能，带灯)
- 北通 月牙型双振动手制 BTP-9001 (十字键，独立连发，慢动作功能)
- 北通 美(国)版双振动手制 BTP-03 (手握把特长 - 更全面感受振动的乐趣)
- 北通 北通赛车振动手制 BTP-9005
- 北通 绝招王手制 BTP-8012 (十字键，10个动作按键，可设置必杀技)
- 北通 格斗之王手制 BTP-9906 (十字键，10个动作按键，正面独有轻、中、重拳，脚按键)
- 北通 多彩格斗手制 BTP-02
- 北通振动中摇杆
- 北通振动大摇杆 (独立连发开关，所有按键均是触动式开关，加厚金属底板)
- 北通小精灵摇杆 BTP-330 (独立连发，带灯)
- 北通多彩记忆卡 BTP-041
- 北通2M记忆卡 BTP-021
- 北通8M记忆卡(压缩) BTP-081
- 北通真8M记忆卡 BTP-082
- 北通匙扣记忆卡 BTP-042
- 北通连体制式转换器 BTP-8011 (与主机不用连线)
- 北通AV转换器 BTP-9004
- 北通金手指卡(连书) BTP-022
- 北通精灵鼠/带鼠标垫 BTP-2400/2401
- 北通8合1小摇杆 BTP-8002
- 振动方向盘 BTP-06
- 北通Ⅱ 透明振动方向盘 (可前、后、上、下,三段方向调节)
- 北通跳舞地毯 BTP-2000 (超厚防寒面料、七彩印刷,胶壳透明,带灯)
- 北通直插电视跳舞地毯 BTP-TV2000

各类接线 GB 配件

1. Av线 2. 延长线 3. AV/S端子线 4. 振动包 5. 北通振动光枪 6. 手制 7. 制式转换器 8. VGA转换器(将电脑显示器作显示屏幕) 9.记忆卡

(以上产品多数有多款颜色选择,最多达12款)

PS.GB.DC 配件共有数十种,在此不能一一尽录,欢迎来人,来电索取彩色产品介绍!

特约经销维修点:

*所有北通产品：壹个月包换，半年保修。

- 苏州市灵顿路丁家巷30号 周平 0512-5112300
- 广州西堤二马路37号广州电子城1147-1148档 刘生 020-81844931
- 北京市朝阳区雅宝路瑞丰大厦103房 钱志文 010-65924094
- 上海普陀区灵石路1565弄12号3057室 何怡 021-56376732
- 沈阳市沈河区青泉巷15号上美电器商行 任春刚 024-24144006
- 成都市金华街163号附6号 李杰超 028-3375986
- 乌鲁木齐市新奇广场1F016号 王利军 0991-5846587
- 哈尔滨市曼哈顿商厦3楼82号 杜秀云 0451-4611169
- 西安市团结南路1号新土门市场8街25-27号 赵青林 029-4221094
- 济南市舜井商业街11号楼61号 徐蓁 0531-6900068
- 武汉市保成路4号楼天帝视听商行 王剑云 027-82802475
- 石家庄太和电子城二楼群D区50-60号勇乐电玩 马勇 0311-7035241
- 贵阳市小十字天业大厦B-5号 许定 0851-5865724
- 南宁市人民北路75号民族商场1楼110档 陈中玲 0771-2816321
- 长春市朝阳区康平街新华路27-2号505 袁海 0431-8581815
- 成都市成华街2号附11号 杨波 028-3371550
- 天津市和平区岭密道81号 登峰商贸有限公司 高小姐 022-27318508
- 苏州市干将路丁家巷4号翔云电玩 张震球 0512-5215034
- 兰州市火车站批发市场北三楼3185房 巩新华 0931-8867223
- 杭州市文晖路打铁关东路8号晨夕电玩总汇 曾曦霆 0571-5375966转801
- 昆明市螺狮湾四交易三楼一通道D区208号 孙征 0871-3542962
- 青岛市墨路662号 张素丽 0532-2856436
- 内蒙古呼和浩特市车站东街101号洋峰电子商行 刘春和 0471-6298090
- 南昌市福山地下商场61号 江泳 0791-6221814转3003
- 山东省临沂市兰田集团斜对面国兴游戏专卖店 刘玉国 0539-8236678
- 太原市解放路126号诚意电玩 谢伟鑫 0351-4173982

上海专卖店

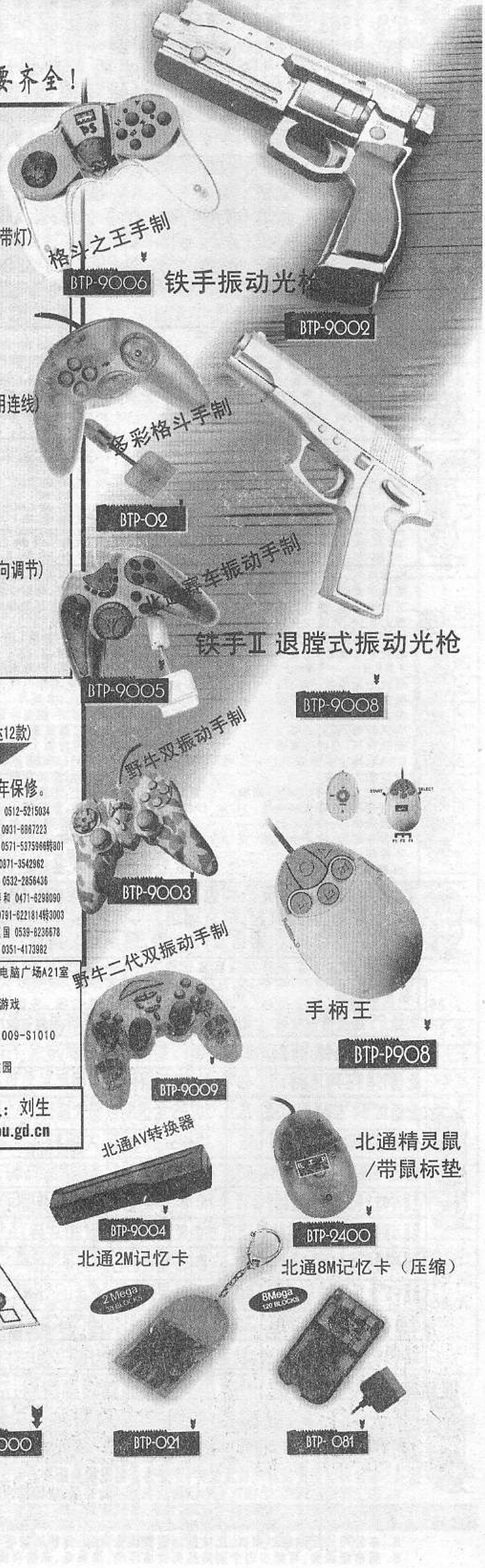
浦东新区浦东在道1568号	游戏机经营部	盛建国	TEL:58858085
闸北区汾西路652号	智力苑电玩店	孙建伟	TEL:56884803
静安区慈溪路108号对面	游戏2000	冷将	TEL:62725951
卢湾区长乐路280号	游戏机专营店	盛新华	TEL:63750456
普沱区梅岭北路585号	游戏机专卖店	刘道琴	
杨浦区四平路2605号	蓝联电玩之家	杨晓东	TEL:65481845-2044
闸北区曲奥路208号	游戏世界	顾建新	TEL:66839266

北京专卖店

- 北京市海淀区大钟寺明光村44号 明光电脑广场A21室 杨斌 13801221896
- 北京市宣武区虎坊桥五道街15号 腾达游戏 杨诺宾 63153732 13801060790
- 北京市阜成门万通商品交易市场四楼 S1009-S1010 万文彪 68048062 13601054071
- 北京市海淀区花园北路45号 江文园 罗华利 62355139

利昌行有限公司 电话：020-81391404 传真：020-81710500 手提:13902203292 联系人：刘生

E-mail:BETOP@public.guangzhou.gd.cn



北通电视跳舞毯



北通跳舞地毯、北通电视跳舞毯
(超厚防寒面料、七彩印刷
胶壳透明，带灯。)


BETOP
北通产品
北通游戏万用卡向您报到！
新世纪 新登场
适用于
GB&GBC
也许您已拥有或想拥有十多片、几十片，甚至上百片的GB卡，
可是算一下，您要花多少钱？ 噢，天呀！
现在您只要拥有一片游戏万用卡，
一切都不成问题了。
赶快行动吧！
快速备份— 只要20秒的时间，就可把您喜欢的游戏节目备份到您的万用卡上。
可记忆—可记录您的游戏进度。
带时钟— 目前口袋怪兽金，银版十分流行， 相信很多人已拥有。但有人说：“为什么我的怪兽养了好几天，都比不上别人养一天？”因为您的卡不带时钟，您只能是开机多长时间就养多长时间”；而有时钟的卡，则关机后仍能计算时间 ，仍能长大。带时钟的游戏已越来越多哦！
此卡仅供备份，及开发游戏之用。
广州利昌行有限公司
电话：020-81391404 传真：020-81710500
手提：13902203292 联系人：刘生
E-mail:BETOP@public.guangzhou.gd.cn

闯关族的家



想说爱你不容易

相信不少读者对 3 月 4 日刚刚上市的 PS2 心仪已久。3 天 100 万台的销量，折合人民币大约 30 亿元，每天 10 亿元收入！天哪，幸亏有了信用卡，否则怎么数得过来。PS2 的诸多高性能声光效果，加上 DVD 放像功能，让游戏机的硬件设计理念为之一转。日本游戏迷的狂热，社会的关注程度，的确使人振奋。……不过在这中间也有些骇人听闻的事情发生。象是有个日本的消费者买了 PS2 主机才五分钟左右，主机就被抢劫了。这在社会秩序良好的日本是很罕见的。所幸这种事情没有发生在中国，不然不知有多少讨伐之声要落在游戏业的身上……

话说回来，目前国内拥有这款 PS2 主机的读者应该还是凤毛麟角吧！因为现在 PS2 主机除日本国内外，全世界其他国家都没有正式发售。日本方面规定，PS2 主机不可以出口到日本以外，即使邮寄也不可以。唯一可行的方式就是由旅客随身携带一台出境，连附设和软件在内不超过 5 万日元。所以到目前为止，流出日本国外的 PS2 应该很少。国内"凤毛麟角"的 PS2 主机应该都是我们俗称的"水货"吧。所以现在 PS2 主机简直象稀有动物一样，只有商家愿意卖的天价，消费者愿意出的价格而已，而不会有合理的价位出现。好在钱包是在自己的口袋里，买不买最后的主导权在消费者手里。

回到 PS2 的基本面，PS2 主机本来是一台游戏机，但在索尼的规划中，PS2 除了可以玩游戏之外，附带了可以观赏 DVD 规格光碟影片的能力。这样一来，PS2 就不能简单地定位为游戏机了。这方面影响最大，如果有朝一日，PS2 正式进口，通过中华人民共和国海关时，它所缴纳的税金标准——即"税则"——会有一些其他的考量尺度。

当一种货物通过海关时，如果属于必须课税的商品时，就必须依据这种商品所适用的税则来决定课税的多少。一般而言，除要付一个固定的关税外，还要根据不同的货品交纳不同的货物税。以 PS2 为例，PS2 本身是可以使用索尼特定游戏光碟的游戏机，它还可以播放 DVD 规格的光碟影片，同时还可以播放音乐 CD 唱片，也可以说是一部音响。这三种货物的课税标准是不一样的。这时候设定的标准就是：以税率最高的那一种为准。另外因为 PS2 主机要销售，还要上营业税。其他还有运费、货运保险……等等成本。如果再加上销售时 20% 左右合理的成本与利润空间，一台正品进口的 PS2 真的很沉重啊。这样的价格我们能接受吗？

据说今年年中左右，亚洲地区版本的 PS2 将会陆续开始发售。目前日本索尼公司正在整顿全世界范围所有 SONY 产品的销售通路，其中应该也包括中国国内的索尼公司。这对国内索尼游戏机的行销到底有什么影响，还须拭目以待。

《千年珍藏》口袋装

《GAME BOY 千年珍藏本》（口袋本）于 4 月 12 日面向全国发行。这是 GB 系列特辑的第三本，收录了 100 多个新游戏和十几部 GB 游戏攻略。为了纪念过去的千年，也收录了一些过去刊登过的 GB 经典游戏攻略，对 GB 玩家应有一定的使用价值。

今年《增刊》不一样

《2000 年增刊》将于 5 月 12 日发卖，今年《增刊》改变往年《增刊》的出版模式，改为期刊形式。《增刊》的重头戏是杂志擅长的特稿："PS2 一炮冲天！索尼股价落地！"全面报导了 PS2 的销售情况以及有关 PS2 的一些读者关心的问题的解答，是非常有度的一篇文章。《增刊》还用相当篇幅介绍了三部游戏大作：《北欧战神传》、《莎木》、《龙骑士传说》，即有故事情节，剧情介绍，又有详细的攻略地图。既有实用性，又有可读性。一次不能登完的，将在第六期连载。《增刊》还介绍了众所瞩目的日本第四回游戏大奖获奖游戏。《卡普空的游戏王国》介绍卡普空历年大作及在 PS2 上的主打游戏。"电玩八卦"是杂志首次推出，"八卦"的意思是道所迹说，七晕八素，东拉西扯。《增刊》还附送四开大幅彩色招贴，定价还是 8.40 元，让更多的读者都能买得起。

酷，还是哭！？

《都市流行·酷》（春季版）将于 5 月上旬发卖。我们的设想是，凡青少年欢迎的东西，世界上比较前卫的街头流行文化，我们都会加以介绍。在本土化方面，我们正在朝实用性方向发展。逐步让大家看得到，买得到。

抓住赠品末班车

鉴于自今年 1 月 1 日开始的"超值赠书大行动"反应火爆，原订 4 月 30 日结束的活动，延长到 5 月 25 日结束。这次赠送的五种赠品（书和 VCD）都很有价值，值得一读一看。心动不如行动！详情可参看本期第 39 页，40 页。

我觉得《电软》这几年最显著的变化就是越来越强的法律意识和法制观念。从与日本公司领导的交谈，小编的编者按及一些游戏资料的转载上不难看出杂志社在知识产权问题上的严谨作风。“尽管由于获取SNK授权而影响了刊载时间，但我们认为这是值得的。”这短短一句话令我很感动，觉得94年来坚持买《电软》是值得的。另外，贵刊在盗版问题上的态度也很坚决和明确，同时也符合现阶段国内混乱的国情。我十分喜欢守法的《电软》！同时也希望《电软》带动更多的玩友守法（起码知法）。在读游戏杂志时潜移默化地增强自身的法律意识，怎么说也比学校里发本“法制手册”叫本来就减不了负的学生自读，结果书页发黄蒙灰的效果强吧？

四川乐山　听三十

看到听三十朋友的夸奖令我汗颜，本来应该做的一件事竟引起你的注意。这说明有法不依，法律观念淡漠是社会上较为普遍的现象，而我们的读者却有极强的法律意识和社会责任感。希望与大家一起维护好杂志的守法形象和道德形象，开辟遵法守法的一片净土，既示范别人又教育自己。

《电软》内容总体来说还是很不错的。几乎我能见到的刊物都要随手翻阅，而《电软》是我唯一不翻阅就理直气壮掏钱的家伙（今年还为朋友赠订了一份）。建议开办如下栏目：1.《游戏文苑》。体裁包括小说、散文、连载等，每期不少于二页纸。2.《玩友诗会》。体裁包括古体、自由体、意识流、打油诗、对联等。3.《游戏与人生》。属哲理性栏目，请一些有威望、有建树的文化名人撰文，籍以提高《电软》的文化品味。4.《家长看游戏》。中国游戏业之所以发展缓慢，关键就是家长（起码有80%以上的家长）视游戏为瘟神，为洪水猛兽，好像自家的孩子都是给游戏害的，恨不得所有主机商、软件商全都谢绝人世。有的家长甚至撰文呼吁《还孩子一片纯净的天地》，真有那么严重吗？此栏目非开不可。（这是新世纪《电软》的一大卖点）。5.《有奖征文》。体裁只限于扉页、卷首语之类，可提升贵刊份量。从内心上讲，我是真诚希望《电软》成为集科学性、实用性、权威性、趣味性于一体，文化品位高、大众信誉好、市场前景远大，就像“索尼”一样机智，像PS一样受宠的尤物。

湖南蓝山　邱玉学

邱玉学读者对本刊寄予了很高的期望。科学性、实用性、权威性、趣味性、文化品位……是任何一家杂志都要追求的目标，我们当然也不例外。我们一定会尽自己的力量，满足读者的要求。不过众小编毕竟都是凡人，正所谓能力水平有限，错漏在所难免云云。埋头苦干一个月，诚惶诚恐，别辜负了广大读者的殷切希望。说起游戏与家长的问题，的确是一个焦点问题。杂志创刊以来，历经5年的风风雨雨，遇到的挫折和困难不在少数，但这个问题一直困扰着杂志和众玩家。现在看来，学习和游戏有矛盾，应该正视。凡事皆应有度，玩游戏要有限度，否则影响学习和健康，学习同样要有限度，否则也会影响青少年身心健康，不然政府有关部门就不会要求学校“减负”了！

小弟是一位“学者型”电玩迷，看《电软》已有半年多了，觉得《闯关族的家》这个栏目，虽谈不上华丽，也说不上精彩，但它反映了读者对杂志的期望和支持。我也想在此提几点小意见：

1.“游戏新闻眼”可以多提供一些即将推出的游戏大作的信息，使玩家买游戏找准方向。

2.“美年达中国电玩榜”为何少了对游戏的一句话点评，真可惜。一句幽默的话，不是很有趣吗？”

3.“乱舞势力”气数将尽，还是早早隐退吧，免得让骂声把S.P君的耳朵震聋。

4.“每夜一游”对新游戏的介绍的确不错，但每期介绍的游戏不应少于6个。

5．万万不可把那些已经让游者讨厌的广告登到彩页上，简直是浪费我们P.S(Poor Students)身上仅有的几块零花钱。



6．像99年第十二期附送的那种彩色招贴，最好半年送一张（不会要等到21世纪末再送吧?!），内容最好取材于一些热门游戏和经典游戏，例如FF8，生物危机2，合金装备·索利德等等。

上海　洪士琛

很高兴认识“学者型”电玩朋友，感谢你对杂志的支持。预报游戏大作的信息，是新闻眼栏目的报道重点，在这方面如果我们有什么疏漏，是一定要改进的。每夜一游是杂志的重点栏目之一，各位读者将看到这个栏目今后会不断得到增强，内容自然会更加丰富。

我在书店里认识了《电软》，很喜欢它，也深深爱着里边的各种游戏。特别是格斗一类的游戏，实在是太精彩了。在看到一些人给贵刊写的信中，发现有一小部分人不喜欢格斗游戏，甚至憎恨它的存在，又是讽刺，又是打击的，说得好像《电软》只是为他们编的。我觉得那很没必要，也很无聊。还好贵刊的编委气量比较大，不会计较。我是一个急燥的人，要是我肯定受不了。他们不喜欢格斗游戏，但他们必须明白，只是他们那几个人不喜欢，而不是所有人都不喜欢格斗游戏。他们没有权力让贵刊去掉格斗游戏。相信贵刊也不会那样做，我还有一个很放肆的想法，贵刊能否多设一些格斗栏

目。我知道自己犯了与“那些人”差不多同样的错误。所以我说自己放肆！说真的，贵刊真的有点“贵”！与同类刊物比起来真的贵了那么一点！

福建晋江一中　子铭

现在，我觉得贵刊越来越退步了(可能是我的欣赏水平提高了吧！)，我想给贵刊提点意见：

提起以前“家”里的一些读者批评电软为PS专刊，再一看第一期彩页，真是老大、老二都是儿，不偏不向。PS、NGP、GBC、N64、WS、DC，几乎每个机种都有一席之地，但我有一些不明白，像NGP、GBC、WS这样的手掌机的游戏，有必要上彩页吗？

游戏新闻眼是我非常爱看的栏目，众所周知现在的社会对游戏有一偏见，我很想在电视中看到有关TV GAME的一些正面报道，但却很少，有也是一些PC GAME的，所以我希望贵刊将新闻部分，尽量扩大，像叶展兄弟的特稿，我就很爱，应多多上，就是编小字号也没关系。一句话新闻是我买回来第一个仔细看的栏目但量还不够，应多多益善。

贵刊的封面，虽然屡次遭到读者的批评，但与同类游戏杂志相比，还是高出了一个档次。但我发现所有的封面都是一些游戏中的人物，这样的设定，一期两期还行，时间长了，就没有什么新意了，我想贵刊应做几期业界巨头人物的封面，如3月4日PS2发售，就应来一期久多良木健先生或SONY的重要人物来作封面，纪念一下，多好。

攻略部分，不敢说不好，只能说一般，时效性太差，希望尽量快一些，一些主要的大作(如FF9)详细一些。

科普园地页数还是太少了，如果不加页，就单独出一本书吧！

刘伯宇

《电软》是游戏杂志，消除对游戏的偏见是本刊的“份内之事”。“游戏新闻眼”栏目更是责无旁贷。不知刘伯宇读者是否读了今年第2期本刊编辑PINSER撰写的《由“濑贺”想到的》一文。我建议对这个问题感兴趣的读者可以细细读一读这篇文章。此文从国内新闻大环境中的一件小事，揭示出游戏偏见产生的社会根源，提出了不少富有启发性的看法。有志于此的读者大可结合自己的见闻动笔谈谈自己的看法，我们欢迎大家来信投稿。

进入新世纪都快3个月了，《电软》怎么连一本图书都未出呢？不会是又突然来个“密集轰炸”之类的阴谋吧。感觉上《电软》出的图书比较注重实用性，如《秘技宝典》这类工具书。今年可否多出一些偏重娱乐性和观赏性的书，最好出本《MAGIC地带Ⅱ》或《三栖人Ⅱ》，或者出版一些热门游戏的画集，像《最终幻想》、《寄生前夜》等游戏画集一定会有不少读者抢购，小编们又可以再次猪笼进水——满是金(大概是这样说的)。

最后提一件事，《游戏文字》快要出版了吧。我觉得这本书如果只是原封不动地照搬特稿和游戏评论，内容一定会很单调，除了少数的资深读者，恐怕不会有太多读者感兴趣，所以我建议内容方面作一些扩充，加上热门游戏的小说(或小说攻略)，一定很有吸引力，游戏小说的魅力有多大，在此就不必多说了，相信会相当受欢迎。还有一点，出版《游戏文字》时最好能加上《电刑室手记》。

四川邛崃　李旺

招聘广告

招编辑两名

条件：

· 应届大学毕业生优先

· 有日语基础者优先

· 不可救药的游戏病毒症患者优先

· 吃苦耐劳，最好是工作狂者优先

收入：铁↑

· 请将简历及一寸照片附上，并400字左右对游戏或杂志的心得。来信寄：北京6129信箱 招聘收，邮编：100061

电玩知识有奖竞答

读书答题试运气，各路闯关好手请接四招：

一、SCE于今年3月4日发售PS2，这一天有何特殊意义？

①3月4日是SCE社长久多良木健的生日

②日本平成12年3月4日，取1234数字排列

③2000年3月4日，取234数字排列

④6年前的3月4日是PS的发售日

二、日版PS游戏“99格斗之王”的发售日是哪一天？

①1999年10月4日　②1999年12月3日

③2000年3月4日　④2000年3月23日

三、跳舞游戏DDR系列是哪个厂商制作的？

①JALECO　②KONAMI

③SEGA　④NAMCO

四、根据你对日本游戏商战的了解，一款新主机在激烈的竞争中得以立足的最为关键的因素是什么？

①提供优秀的游戏软件

②功能强大的芯片

③声势巨大的广告宣传

④合理的价格

来信注明**“闯关族的家有奖竞答”**，将题号和正确答案写在信封背面。四道题全部答对者有机会中奖。奖金：50元，中奖名额：50名。中奖名单和答案在第七期公布。

●龙哥先生,我是一个世嘉的忠实支持者。但也因为这个,这次我想向您请教几个问题,请您务必告诉我实情。我同学有张2000年3月8日的"电×商情报",第二版上有个消息说"SEGA想退出游戏机市场",由于是路透社报导的,所以我全文抄给您。①SEGA是否会真的退出游戏机市场?②SEGA在欧美的发展怎么样了?③PS2和DC就整体来说(包括价格等因素),是PS2占优,但一定就会把DC逼得走投无路吗?④任天堂和SEGA有没有联手的可能?⑤您认为SEGA要扩大市场占有率的方法是什么?(广西容县高中 甘佐明等超大量读者)

①世嘉若退出则是全世界"世嘉冲锋队"队员的奇耻大辱。希望SEGA能狠斗"退"字一闪念。②美国200万台实际销量约在2月初达成(日本SOFT BANK3月10日号"DC杂志"第32页)。欧洲则没有实际销量统计,但100万台应该没问题。目前DC在欧美的表现优异,进展顺利,主要是因为它的软件特别丰富(尤其是在美国),加之主机有能力有办法使得画面变干净(消灭锯齿、抑制马赛克)并以500线画质输出,从而制作出优异的运动和动作游戏,SOA宣布DC在美国的销售预测是2001年3月前600万台、PS2北美发售时400万台。③真抱歉我个人认为就整体(硬件)来说未必是PS2占优,DVD播放机能使成本提升对玩家而言……可能多数人还是希望用专业DVD机播片吧,值得一提的是,被国内某些商家"誉"为"中国专业界人士一致认定的真正主流机种"的PS2,日本电玩杂志已经将各品牌宽屏彩电和5.1喇叭进行推荐(本刊会向无产阶级主流玩家简介),足见PS2还有个配套问题。然而价格永远只是一个因素,事实上如果主机确实足够好,高价亦不会成为障碍。单纯论硬件性能的话,盖茨在X-BOX发表会场曾N多次点索尼的名,会场上以表格方式同PS2做数字对比,PS2没有丝毫优势可言,实际映像非常说明问题。既然玩家的荷包跟不上硬件变化,所以只能根据自己对游戏的喜好来选择主机,同时应努力支持正版。④没有这种可能。现在的游戏界是3+X。⑤"CSK·SEGA集团"的ISAO(Interactive Service for Amusement Online)是新成立的网络运营公司,目前的规模是日本十大ISP之一(游戏界第一大),专司DC的网络,用户50多万,大财阀、CSK·SEGA GROUP的总BOSS大川功先生(ISAO的董事长兼总经理,"大川"英文恰巧也是"ISAO")的设想还真的实现了,所以从照片上看他显得非常高兴。看来,网络功能将是新一代游戏机不可缺少的功能,而目前世嘉在这方面走得非常快,因此网际游戏可能会是该公司一个突破吧(此一点基本确定)。而世嘉在日本不能成为家用机霸主的根本原因我个人认为还是在于其游戏太专,只面向铁杆机迷,无法吸引小学生。传统观点认为游戏界只有老大没有第二,可现在是四家在争,究竟是不是索尼独活别人皆死,虽然与我们关系并不大,但显然那样并不好。⑥!?

●龙哥,PS2的DVD似乎有点麻烦啊。(关心此功能的读者)

索尼改产的后的日版PS2将严格遵守全球分区规则。先前索尼被美国人勒令整改,是因为首批PS2可以通过非正常手段读取不同区码的DVD盘,目前索尼已经在新款PS2内置芯片,想利用拷贝老驱动程序到新PS2上的手段将无效。日版PS2只能看2区。

●龙哥。我是SONY公司的忠实支持者,虽然它仅仅加入游戏界6年左右,但由于PS的成功使我慢慢步入支持SONY阵营。①3月4日,惊世骇俗的PS2发卖了,当然,我也决定买一台,不知5000~6000元的价格是否合理?②我,一个中国PS2玩家,今后如何利用PS2玩FF10"ONLINE"呢?③山脊5在记录上有问题,不知是碟片有问题,还是记录卡有问题?(沪宝山 TONY)

请注意,目前买PS2是最佳时机(4800元附近),不管它记忆卡如何"不具合",游戏如何"不尽完美",但首批高价PS2可以观看全区,日版PS2目前已经变回到欧洲的2区(内置防盗芯片不可解码)。①合理。现实的龙哥有嘛说嘛,大家甭指望PS2卖3000元以下。商家历尽辛苦从日本搞定货,飞机票钱咱都舍不得出也太说不过去了是吧?②完全没戏。③主要是卡的问题。

●聋哥你草率回答OVA剧场版和VCD版有什么区别,看招!①OVA即ORIGINAL VIDEO ANIMATION的缩写,是只以录像带形式出售的动画,除非该片大受欢迎,否则不会在电视或电影院公映。剧场版是动画以剧场形式专门在影院中上映的纯电影性质的ANIMATION。②VCD也叫TV版,是动画出售的方式,以电视系列剧的性质出现的ANIMATION。YOU KNOW,不过我这汉字好像丑了点,所以还请聋哥睁大眼睛看。(来自湖南娄底爱挑电软刺的ALADDIN)/你这字还真是挺丑的,不是一般的丑。以后谁信上的字好龙哥就给谁的大名登在"光荣榜"上。都要练字。

●龙哥,小弟不才,心存如下问题今特向您老人家诚心请教。

①我的薄机一直用电源,保险被烧掉后我以一铜丝接上。半年后出现如下怪症状:1.有时玩儿会自动断电,静放一会儿还可以再用。2.刚开机时,电源指示灯正常。但在一些画面切换时,指示灯有时变得很暗,画面变得很白,但过一段时间又变回正常。这样反复。当时的电压很稳。

②我有一原振手柄(日本造),在玩一些游戏时,指示灯会突然熄灭。按亮虽然还能用,但还是会自动灭灯,不知为何?

③PS的007"明日帝国",我在第4关被卡住了。已得卡片,打开密码门后,在一幅画前出现一行英文,不知里面的东西怎么拿?那些打手我都干掉了,可还是找不到什么线索,我都快转疯了。第一次写信就提了那么多问题,但对我都很重要,希望能被龙哥看到。(广西灵山县 和电软一起长大的老读者 梁建文)

梁读者的话很中听,龙哥我自当努力回答。①用铜丝?这不等于让GB内部元件充当"保险丝"了吗?这太危险了,赶紧将铜线取下来别用劣制电源玩了。②这说明振动手柄不可靠,内置振动的手柄当然不如振动包好用,灯不亮那不更省心了吗?PS2手柄也有个红灯,不如不开。③第四关是什么地方?你必须得到通行卡(ACCESS CARD),你找到画儿了?为什么不调查旁边的铁柜呢?推一推就有机关哪!画开启后,用指纹来取得ENCODER(解码器),然后往印刷厂左边的通道走即可过关。龙哥也很感谢您回答其他朋友的问题。

●龙哥,我是墨西哥制造7501。①你对X-BOX看法如何?其主机性能数倍PS2,价格却便宜(上海PS2近8000元/3月初),我想X-BOX一定能在国内受欢迎。②SEGA DC在国内已有中讯代理,为何一个月前上海买一台要1380,现在1450元?一个游戏还得好几百元,这能符合国情吗?哼!中讯公司怎么搞的,想DC在中国普及化,只是一场白日梦吧!(笑)③我的PS,双打时手柄平着放就控制不了,把手柄向上就没事。两个柄都是原装,其中一个振动。单打时什么问题都没有。(沪浦东沈家弄路 何海明)

①在美国X-BOX必成大功,性能太狂暴了,厂商很多,价格也行。②难道中国的国情就是不玩正版吗?!这么说PS2也是白日梦了?"只有玩正版(自己花钱买的)的朋友,才有资格评价游戏",乃至理名言,听说苦命天师将莎木已玩了N遍,16小时翻版那次有三个技巧达到了上级,几脚就把最终秃头BOSS踹死,就是因为怕铁白花。③到别人家去试验,看是否机器手柄接口的毛病。

●许多朋友用金手指管理PS的记忆卡后,出现卡只能记忆不能在主机上显示、删除和复制。这主要是因为用者使用了金手指对记忆卡格式化和全部删除。我买过翻新光头,读碟能力不如原装,我将之送给一修电器的朋友,另PS从半米高处摔下过几次,均好。我是湖北宜昌游戏迷,街机(89~94),FC(92~94),MD(94~97),PS(97~),96年曾上过贵刊,也是此栏,当时用的名字是赵昌盛。现在改用玩帝国时代用的名字"CHINA"(瓷器)

幸会。你的游戏经历可算是很丰富了,现在玩什么?

●龙哥，我是薄机。小弟我有许多问题不懂：①老板说他为我配的林通 3V 电源绝对可靠，GB“一用 5V 立即烧机”。小弟对 GB 又爱又怕。②我的电源在别处用时无交流声，在家用时却有。③SNK 被收购后，前景怎样？④我玩心跳（第一次玩时），由于女孩炸弹过多，便打电话给伊集院，没想到她竟是女孩，还向我告白！我明明只想打电话骚扰他（她？）的。（贵州安顺 宋勃）

①无论多么可靠，你也得百倍提高警惕。薄机是便携（使用电池）的，若拿它当家用机必须给它配一个最最可靠的电源才行。②没听说过这种情况，难道你家的电压有问题？③大家别担心，SNK 不过是在财政方面遇到一些暂时的困难，从而接受了大手公司的资金注入，对于公司本身而言倒是没有什么影响——既然钱来了，再想办法推出好游戏继续赚就是了。吉人自有天相。其实卡普空的日子也不一定好过，但因为该公司规模较大，家用事业较顺利，所以没有遇到太大困难。④无心插柳柳成荫。

●①最近买了一台 PS，可是在家玩游戏时电视画面是黑白的，我家的电视也有 AV 接口（2 个）。但我拿到同学家去试时，却是彩色的，他家的电视也只有 2 个 AV 接口，我虽知道是电视机的缘故，但不知哪里有问题？有没有比另买一台电视机更划算的办法？②PS2 在国内大约有几台？（浙江玉环楚门中学 赵康毅）

①你那八成是 SECAM 制 PS（2 字尾），最好拿到俄罗斯和法国的电视上去放，就有颜色了。你的电视是 P 制或 N 制，同学的电视的全制式。所以你只能换电视——谁再不换电视我跟谁急！！②绝对不会过超过 1000 台，PS2 普及之路漫漫其修远兮，降价吧 BOSS！

●龙哥，我的头很痛。2 月份才买的 5501，一个月内死机 3 次，十天发作一次。无论什么盘，死机后开机则停在 SONY 标志，过一会儿竟进入记忆画面，跟没盘时一样。一些 BOSS 说是芯片问题，也有说电源或记忆卡造成的，到底是怎么回事？哪里出了问题，如何修？我好不容易积了三个月的钱才买了 PS，却只玩了一个月，我希望彻底清除病因。（上海清池路 200 弄 吴玥）

请好自为知吧。你可能被 BOSS 黑了。机器坏了去换光头，没多久坏了再去换，再没多久还得去换……玩家上当一方面是自己过分信赖盗版，游戏不问好坏，什么都玩（反正便宜），造成光头不堪重负；另一方面是买机子时就是旧光头，你若不想多花钱继续被 BOSS 黑，那就得按本刊的零星线索自己拆、改、修、鉴。请先查直读部分。

一块时，便往那一块上撞，即是秘道也。如刚上二层在楼梯左侧墙顶。

●给第 3 期第 10 问：次元斩只要将冰之洞窟中的冰狼怪打败便可得到。至于冰之洞窟便在佛利基尔镇的教堂中，也就是得狮子闪光破的镇子，还有，要买火的护符再进去哦！否则…（幻想系列回答者，北京西城平安里 JOE）

●给第 3 期 11 题 FF5 两问：想进入凤凰之塔，必须乘紫色的黑陆行鸟，而其在次元之町内。此町隐藏于地图下方环状群岛上的一片树林中，实际上在攻打海底炎守石版中途时会有一名ドワーフ族（向左找）提供此町在地图上的具体位置。此町可得各种强力装备、道具，捉鸟即可。乘鸟落于沙漠小树林（上为北の山，可收龙王巴哈姆特），向下进凤凰塔。没门？在塔蹭的那面“墙”下面右数第 2 格的位置，调查、战斗即入。以后同。建议在塔内用一名角色加上二级贼的能力——逃跑。塔有 30 层，塔顶会有……②此塔为先前沉入海底的ウオルスの塔，此行目的就为了拿先前未能拿到的那枚水晶碎片，这个职业为模仿士，有 3 个能力槽，必得。但这儿有个“名人”——模仿士 GOGO 看守，此人的直攻、魔攻都高得吓人，为 FF 系最强 BOSS，因为你根本打不过他。我的秘诀是：进入战斗后放下手柄，到一旁喝一罐可乐，几分钟后回来即可胜利。别笑，实际如此，打不过可以不打，此 BOSS 堪称游戏史上最容易打的 BOSS！（河北大厂 韩长会/FF 是伟大的游戏，亦为我的最爱，我喜欢其所独有的恢弘世界观，欣赏其对人物入木三分的刻划，更感怀于那一幕幕生离死别的亲情、友情、爱情悲喜剧。相信每一个真正喜欢 FF 系列的人，都会因其而对人情、人性乃至人生有所感悟。）

●给第 3 期第 11 题：主角 LV 在 40 左右到“スリーズキールの町”的教学通过密道后打败“冰狼”后得到“冰之剑”的同时便学会“次元斩”。

包打听 & 包回答

欢迎来信提问，龙哥感谢全国诸位“包回答”

①口袋妖怪“金”，第二张地图最左边（南边）的三个连成一线的三个城应如何去？求你告诉我吧！（因此问题头发已成七×社的呼和浩特市 FY & LF）

②幻想水浒Ⅱ，游戏后期有一同伴名曰“ゴードン”在古得美仕达交易所，如何使他加入，请说具体方法。谢谢。（北京丰台长辛店张家坟北里 9 楼 63 号，刘嘉，100072）

③口袋“银”：我已通关，但仍有几个地方不明。◆难道没有能使妖进化的宝石卖和口袋之笛吗（ポクモンのふえ）？◆コオネ村电视发射塔旁有一间屋，好像可以坐地铁，如果能，怎么坐？从影之村下来入一山洞，穿过后到了向一人展示 8 枚徽章的屋子，屋的左右两边各有一条路，但有人堵着，请问怎样才能通过？（江西省会昌县社会保险局，王佳春，342600）

④MD 幽白我已玩得非常熟了，系统、出招都很了解，但对阵的“空中回旋式”还是无法使出。另外请朋友们提供一下各角色的隐藏招式，我没蒙出几个来。（河北保定利市街 87 号后楼 303 室，房伊男，071000）

⑤DQ4：◆在第四章电梯洞中有一电梯内有一石板，调查后会和调查第一章塔中那道石门（关小孩的那扇）的信息相同，第五章本人取得所有钥匙仍不能打开，不知能否用什么道具开之？◆第五章取得信仰之心（しんじにころ）的洞窟东北方有一小村庄内有一塔，但不能进入。夜晚进入会发现塔上有人仍进不去。望高人指点。（智力不太够用的 罗奕，其他 DQ4 问题，可致陕西平利县东一路 79 号 罗奕，725500）

⑥超级机战 F：我问了几百个人，没有一个得到“哈曼（ハムーン）.嘉”。我为了得到她不惜代价，但完全无法“以クワトロ连续 2 次说得她”。最多“说得”一次，哈曼就将夏亚拐走。98 年第 1 期 24 页的所谓“资料集”，错误倒是不少。（福州三中 叶家涛）

⑦PS 版 FF5：魔法之灯在哪儿？ドワーフ族居住地下方的游泳池有个洞口，一碰就闪光，请问应如何做？（不提倡看攻略玩 RPG 的 FF 爱好者）

⑧太 8：第四张碟最后的魔女城堡的那架可以弹奏的钢琴，到底要如何弹奏？弹奏后会怎样？我这以太 8 体验人生的超级史氏迷仅此一问。（青岛 17 中高一 10 班 穆童，266031）

●给第 3 期齐爽：①那只圣龙现在是打不死的，还是逃跑吧。情节发展后，用白魔法ミナマム变成小人，到下面的木去找小人村的入口。后面的就请自己去体会吧。②以后再去那座山的话是可以收为召唤兽的。在 FF3 中，有些唤兽是可以不打的，在后期的古代遗迹的大战舰里黑白和召唤的高级魔法都可以买到。（广西 梁建文/任何 FF3：宁夏银川市十二中三<6>班，龙伟伟 LT，750004）

●给 3 期第 8 问：在打败三个手下之后，必须依次调查屋内的 18（好像是）个柱子。如发现调查哪一个柱子时，对话栏中出现“……1……”则继续调查所有剩余柱子（最好存盘），如下一个调查的柱子出现“……2……”则暗门自动打开；不是，就得重新再来。我是在反复读取后才成功的，否则机率很小。（辽宁鞍山一中 陈亮）

●给 3 期张鹏：①你够 35000 元或更多时，可在恩多尔城左下方买到一家店，睡一觉后便可开张（先在国王处注册）。将店内赚得的 60000 元（可用多件钢剑和钢甲在军机大臣处换或直接赚），在城右边的防隧道处，用钱打通之。之后赌场开门后，你可输入两种密码：754975，838861 或 848861（笔者记不清了），这件事完成后，过隧道便过版。②前者是钱柜吗？是的话在主角死完后，钱只损一半（没用吗！）。后者笔者忘了。③在五章，拿到地图和热气球后，便来到世界之树，图上画×的地方，树上有天空之剑，树上有一人阻挡，要将他收入队伍，所以，只能三人前往。世界树后有一洞穴，可用时间沙漏进入（沙漏在瀑布洞穴，就是取失散金属剑的那个）。笔者也是听说的。（重庆沙坪霸 董云翔）

●给 3 期第三问上海方秉斌：电视人的城市曾卡住我多时，其实答案就在此城的右上角屋中，屋中之人提供的密码与主剧情无关，请仔细调查该屋中的墙壁，墙上有暗门，进入后就可继续发展剧情了。祝众编辑新春快乐！（合肥 SS 达人 符镭）/龙哥非常感谢大家的支持。

●给第 3 期第 7 题：当到第 5 层时，在石碑前读完内容后下到该层层底，按远近次序踏各机关，第 6 层门便开，在镜子前被送到一房间，打败怪物，读其身后石碑，到刚才有镜子房间的右下方，这有通道，可到第 7 层，找到该层的机关便可通过 8－12 层与“ダオス”决战。

●给第 3 期第 7 问：①幻想传说最终 BOSS 的位置？找呀！迷宫并不很大，不过有几个谜题罢了。还有第三层，要把デリス纹章装在身上再踏魔法阵。②忍屋第 2 层中秘道较多，但有统一特点——在二层的墙顶上有颜色较淡的

●至 2000 年 3 月，SEGA JAPAN 的 99 年度日本国内销售额为 25 亿 5 千 6 百万美元，赤字为 3.21 亿美元。但是，由于世界规模的 DC 销售台数达到了 500 万台以上，美国、欧洲的市场持续热度反而比计划中还要好，所以，DC 硬件在 2000 年度的全球销售额预测为 15.1 亿美元，由于游戏机这玩意是卖得越火亏得越多（没错，PS2 亦赔海了），DC 的赤字确定在 3.7 亿美元。总体看来世嘉尚有后劲，为此“穆迪证券”将 SEGA 的信用等级长期定在 B1。

●龙哥，第一次给你写信，心中激动万分。请代我向全体编辑部的人员问好！回想当年，我们只把"集中营"当作攻略书籍，如今贵刊的进步是有目共睹的。现在的电软已是我们生活的良友，从贵刊登出的一篇篇中外人士的文章可以看出，贵刊是真正把游戏当成一个产业来对待，这也是我支持贵刊的重要动力之一。当游戏迷的资历达到一定量时，就会自然来关注，从这个角度来说，贵刊是懂行的游戏迷必看的东西。

但同时我也有些不满，近来贵刊越来越"右"了，话语中总有些低声下气的东东，如"众小编"等的话，真让我不爽。而彩页的游戏介绍更是全"卖"给了PS和GB，简直不给SEGA空间，我等SEGA死党对此强烈反对！你们不要因为PS和GB是大流，就采取"绥靖"政策。①99年终大奖的三等奖"浦东新区 朱俊"是何人？②SS樱花卡记忆卡与一般记忆卡有何不同。③SS版"心跳 回忆——旅立之诗"如何打出Ⅰ代和Ⅱ代的"卒业式"？（上海浦东新区莱阳路 朱俊）

SEGA最高！历史证明，"绥靖"者最坏了（爆笑）。害人害己哪！警惕"右"，但更要防止"左"。①是你。你没收到奖品是因为我们还没有准备好，更没有寄出。②没有区别。③知情者速来信给包打听。

●龙哥，你莫嫌小弟罗嗦。在此想介绍一下本班的游戏状况。本班分为两派，"点"派和"摇"派，前者点鼠标，后者摇摇杆。此二大阵营的界限其实并不分明，大多数身兼两派，唯独TV GAME全班仅本人一位，因无法以派相称，我只好去机厅混个"摇派"头衔，算是入流吧！去年还有两个女生玩PS，可现在到文科班去了，可惜。很多玩电脑的对咱次世代玩家不屑一顾，其实当我看到他们沉醉在武侠RPG中所谓的经典（仙剑除外）中时，我不禁暗暗替他们可怜。如此小儿科就够了？依我看，电脑游戏除了即时战略（如星际）大大优于家用机外，其他类型均不如（指游戏性）SS/PS等。另，小弟铁少，可也有幸在朋友家一爽DC，然而DC盘太贵，朋友跟挤牙膏似的目前才两个游戏。可玩惯了二维KOF系列我怎么也不适应"灵魂能力"；莎木第一章，情节太平淡，打斗不够刺激，虽然全程配音和真三维很爽。看来SEGA仍需努力，不然凶多吉少！

今日（2000年3月4日）PS2发卖，可像我们这样的"铁"少，又生活在暂未入世的我国玩家，何时才能一睹她的芳容？（福州三中高二3班，苦海中挣扎的叶家涛）

这我就要批评你几句了。人人爱游戏，游戏种类多，你替人家"点派"可怜，人家还替咱们叹气呢！你应玩PS2，严禁你玩DC。

●龙哥！①我98年1月购土星一台，因我百般爱护，至今仍完好无损，读碟顺畅，请问土星机在使用D版的条件下最大寿命是多长？如果再过一两年坏了，还有没有配件修？②DC是CE，PC也是WIN，则PC会不会移植DC的游戏？（如莎木、樱大战等）？③如果DC真的败了，SEGA会不会真的就此灭亡？（云南昆明梦想当SEGA社长的谢晓东于2000年消费者权益日）

①早、中期土星D碟质量极为过硬，你就慢慢玩吧。是游戏机还没有不能修的。②在美国，有不少PC游戏已移植至DC，但DC经典游戏移植PC却不那么容易，PC游戏的市场小得几乎看不见。③世嘉"灭亡论"只是一些人的"最终幻想"，CSK·SEGA GROUP的规模和一系列投资（上期提到的"《FAMI通》集团"闹了半天是CSK·SEGA集团的成员，而世嘉在横须贺的巨型主题公园刚刚落成），晃晃悠悠偏不倒闭看来也是天意。再者，DC定位大众，着眼网络，从玩家和股东那里获得了不算小的支持，全球实际销量直逼500万大台，今年E3关键一棒，只要DC能够拿出发挥机能实打实70%的作品并推出几款ONLINE游戏，我想它应该可以参与同那些"性能吹得天花乱坠"但却"一时发挥不出来"的机种竞争一下，毕竟美国这个市场还是公平的，在美国混不下去的产品，就得检讨自己了。

●龙哥，你大概已经玩过PS2，还有什么话说！？（索尼至上派）

玩过谈不上，不过是看了看，试了试。感想是无论对什么东西，不能道听途说，要眼见为实。考虑到PS2再过一段时间才会在国内像DC那样普及，在此，龙哥愿意对欲购PS2者提供一些必要的情报（截至4月上旬）。首先是价格，目前的PS2一律是专人从日本带来，一人带两台，日本尚未批准PS2的大宗出口，因此我们拿到的机器价格其高无比，带两张碟约6千元人民币以上；然后是游戏，NAMCO山脊五代是PS2的首发代表游戏，在日本评价很高（"FAMITSU"有个编辑给了10分），但正直而言，任何一种机器面世之初的游戏难免会有些不尽如人意的地方（对PS2游戏的一些不足应予谅解，并观其后效），像龙哥以前最担心的事情就出现在山脊V中，倒霉的龙哥の脑袋想炸了也搞不懂PS2为什么会有"锯齿化"：一开始选车时车子上有，第一关的背景楼房更是锯得是一蹋明白，为什么不用"边缘抗锯"给"抗"一下呢？？？无论大家爱不爱听，我认为那是完全没有经过ANTI的效果，而绝不是ANTI后的"效果不好"。当初南公司指出，本作能够借PS2营造出远景和大树，可实际上除了车子反光反得厉害倒也未见有何……（有关决战和街霸以及TTT，恕不评论）。龙哥出言不逊，完全不考虑游戏性，也是过于信任索尼而导致的恶果，诚请铁杆揭批，但揭批时可别忘了看看1996年街机"浮云赛车SCUD RACE"的画面。另外对于流传很广的"PS2画面清晰度较大程度劣于DC"之言论，须用PS2原装RGB端子（学名AV MULTI端子，型号VMC-AVM250，3000日元）配日版DRC彩电进行观察方可发言。恭请烧友提供DC在VGA态下和PS2在RGB态下（不是21针。别用效果一般的分量）关于清晰度对比的情报至科普园地；再有是DVD，注意要先将驱动装到记忆卡里面，然后机器插上卡就能看；最后是PS2的制作工艺，机器的手感观感比那黑手柄强不少，满分。

索尼要向八大街机商以及其他需要者提供PS2互换板，这本是锦上添花不费力即讨好的一件事，但就目前情况看，确确实实并非所有日本公司都能像任天堂、世嘉和欧美公司那样拥有成熟技术力，想驾驭PS2不容易，没有大量的金钱和技术储备（甚或至关重要的开发周期），怎能开发出超级棒的游戏？绝非是个人给PS2开发一款软件就能摇身变为"巨头"的，不客气地讲它们差远了！就是NAMCO老师也投资设立游戏学院储备PS2软件开发人才。如果PS2互换板也有那种完全未经修饰的锯齿，则请走好罢。最早说A6列车的锯齿和贴图太过不成体统、离谱，那是因为ARTDINK是使用了自己开发的超简易工具制作的。希望PS2今后能制作出名符其实的"128位"游戏，全面去除锯齿化并改善背景贴图清晰度，给玩家以良好的视觉享受，拜托软件商吃透PS2强大性能，从整体上把握画面。以上所言不妥之处望PS2玩家海涵。（在彩监上密不透风的"莎木"约500线解像——主角向伊藤借车时，请一定要用ZOOM键仔细检测哈雷的汽缸、油箱、排气筒和挡泥板的环境（光源、景物）高清晰完全映射效果是否吹泡。看看凉在油箱上的哈哈镜效果吧！并请检测抗锯机能。注意，16M贴图显存的NAOMI基板在720线极限态"逐行扫"下出现锯齿，如"疯狂计程车"、"非洲大陆套动物"等天马行空般的硬派游戏。但是此二作都用到了骇人听闻的"大纹理"，却比MODEL3还牛）。

经调查，购买PS2的人之中有单纯因为DVD功能而买的，这部分人（约17%）竟然不要游戏软件。店头实际销量约3天72万，软件总销量比硬件少了10万。鉴于业界混乱不堪，日本多家最著名的大软件商十分愿意为X-BOX提供游戏（甚至包括世嘉），除个别公司外全都随风倒，黑川文雄怀疑那些厂商在索尼那里没少受气。而欧美EIDOS等厂商的X箱专用游戏已在制作中，LINUX用来对抗X-BOX及PS2的家用主机正在全面公开中。>-<

以上废话POWERED BY DRAGON.欢迎行家提出意见。

●龙哥，武汉的PS2是5800带碟（3月底）。①碟的水准我们几个玩友都并不满意，EX3不就是2的加强版吗？决战问题十分的多。看惯了永濑小姐，这深水蓝像个傻……我自己都不排除这是"吃不着葡萄"心情，但PS2的震撼力也不过如此嘛！不过话说回来，只要它跌到正常价，我还会买的。②我和对面寝室的玩友各买了一台GBC，630元搞定，半月后全卖了，连卡在内赔了200块，原因很简单——不好玩！不知你有何看法？③昨天看到美版DOA2，感觉超HIT！那名新角色走舞台的样子我永世不忘！我想买PS2版。前不久搞定维罗妮可，530，你猜当初莎木我花了多少？800。生化要到假期才能拿回家玩。（武汉地大 陆群伟）

正常价？多少算正常呢？①你玩过DC再看PS2当然"难免"震撼力大幅削减。②这不废话嘛！你玩过DC再玩GBC，先搞搞清楚它们的区别。③你买PS2版吧！"7500万多边形的冲击"（TECMO日刊广告语）。其他问题，我已回信，今后会介绍梦幻之星ONLINE。

●本期"好字"光荣榜：河北大厂县祁各庄村 韩长会。●本期不文明语言曝光：希望能取消"格斗天书"，登来登去也就那么两个"狗屁"格斗游戏。（安徽省岳西县中医院 余霆）●本期"世嘉铁杆"赏：北京海淀翠微东里 宋杰。其人情真意切，声泪俱下，表达出对SEGA的无比热爱。

大墙畫廊

大墙画廊·第61期

近来十分关注“美年达中国电玩榜”选票上读者的留言。看来大家对于“乱舞势力”的存亡问题还是有些出乎我的意料，支持继续的大有人在；我的跳舞记录得到大家的充分“挑剔”，确实本人也认为那不算什么超级记录；今年第一期的全红封面得到大家的一致拥护，谢谢；画廊的精品不多，希望再现当初百花齐放的绚丽场面。

看到大家那么关心本人主持的栏目，不觉又是十分感动，尽管许多都是批评我的意见，闻过则喜嘛！

——廊主 SHADOW 和 PHOENIX



▲《格斗之王？》 石家庄 张君

▲S：是象征俩人化干戈为玉帛吗？OK，PEACE 4EVER！

P：原来草雉也是用打火机的啊，真没面子，和真吾一样了吗？

（『L·P』：★★★）



▲《邂逅》 贵州都匀 潘明军

▲S：又是俩人的恩怨，难道是冰棍引起的吗？

P：描述的是他们小时侯的事情吧！

（『L·P』：★★★）

▲S：暂不说被假牙咬到疼不疼，仅是老人家的口水也够你一呛了。

P：居然有一篮子的牙，佩服佩服（边说边呈喷口水状）。

（『L·P』：★★★）



▲《豪血寺·兔奶奶的牙》 镇江 杜俊



◀《KOF之幕后篇》 石家庄 刘丹

▲S：我的那撮银发已经消失了，头上也从来没有天然的华发，厉害吧！

P：这么看来玩火、玩电、玩克隆都没有什么好结果啊！

（『L·P』：★★★☆）



▲《KOFの游戏王》 太原 D·Wolf

▲S：K′是游戏王？那我呢（尽管SNK仍未将我加入至KOF中）？

P：玩过“激突卡片战士”吗？很好玩的哦！

（『L·P』：★★★）

凡在本廊刊登作品者，均获赠连续三期本刊杂志各一册。一般情况不退稿，作者在三个月内稿子未被采用，可以另作它投，但不可同时一稿多投。

关于画稿尺寸，尽可能限制在16开内（即一本杂志大小，“还我河山”的画稿尺寸：160×112mm。），避免后期制作困难，彩廊尺寸可最大至8开（即将杂志打开大小）；一般不要用铅笔及圆珠笔作画（廊POWER简称L·P）。多谢大家支持！！！

廊主 SHADOW & PHOENIX 启



▲《NO SMOKING》 北京 常睿

▲S：世界禁烟组织应该找比利作形象宣传大使了。
P：复印件总是给我一种「拓」的感觉，但愿这只是我的个人偏见罢了。（「L·P」：★★☆）



▲《宿敌——I》 河北沙河市 李博

▲S：八神这奋力一抓充分证明了俩人之间的恩怨。
P：草雉这一指看来是惹怒了八神，也难怪，那姿势怪挑衅的啊！（「L·P」：★★☆）



▲《无题》 南京溧水 仉亮

▲S：你说你部队的班长要将「电软」扔到山里喂狼，究竟是为了什么呢？
P：下次尽量少用圆珠笔绘画。（「L·P」：★★☆）



▲《不知火舞》 上海 Yuki

▲S：你也喜欢舞吗♀还是投我所好♀唉，用心良苦。
P：曾经是Rabbit的你名字还是蛮多的吗！（「L·P」：★★★）



▲《浪客剑心》 上海 蒋保津

▲S：此剑心的面庞不是那么瘦削，酷了，有些变形。
P：我最喜欢剑心变成蚊香眼，唔唔言语的模样，感觉超级可爱。（「L·P」：★★☆）



▲《劳拉Ⅲ》 内蒙古牙克石 于大明

▲S：沸沸扬扬炒了许久的电影版何时才「上画」啊！
P：时尚的装束与腰间所配的匕首似乎有些风马牛。（「L·P」：★★★）

游戲點評

Speak out, don't be afraid!

圣战士传说(Dunbine·圣战士传说)

机种 PS 厂商 BANDAI 类型 S·RPG 媒体 CD-ROM



知道圣战士完全是从 SRW 开始的，而玩这个游戏也只不过是想作为即将发售的"SRWα"的开胃酒以及充分了解圣战士来更好地玩 SRW。不过这个游戏和我先前所想稍微有点不同。

因为不是在 BANPRESTO 直接开发下，所以"圣战士"和"真实系机器人大战"及"真魔装机神"相比带有的 SRW 味道要少很多。战斗系统不是回合制而是所谓的半真实时间制，有点像"兰V"。因为战斗地图"3D"化了，所以会有方向的概念，值得一提的是如果从背后进攻，这种方向的概念会在战斗动画中表现出来，当然侧面还不行，但这在"真实系"和"真魔装"里都看不到。特殊场合会发生单挑战，比较新鲜。战斗动画挺漂亮，因为没有台词出现，所以极具迫力。机体能力的提升不再是改级了，圣战士独特的昆虫式机子会随搭乘者等级的上升而增强，又增加了开发的要素（虽然大多数的情况下可开发的机体是随剧情而增加的）。令人惊异的是"圣战士"里像 RPG 一样可以理论上无限练级。

故事很奇怪，似乎是以动画为蓝本添加了主人公这个角色，同样作为被召唤而来拥有很强奥拉力的地上人。也就是说，主人公和我们熟悉的座间翔等人在一个故事中。这样做既可讨好看惯原作动画的人也可使玩家更为投入。

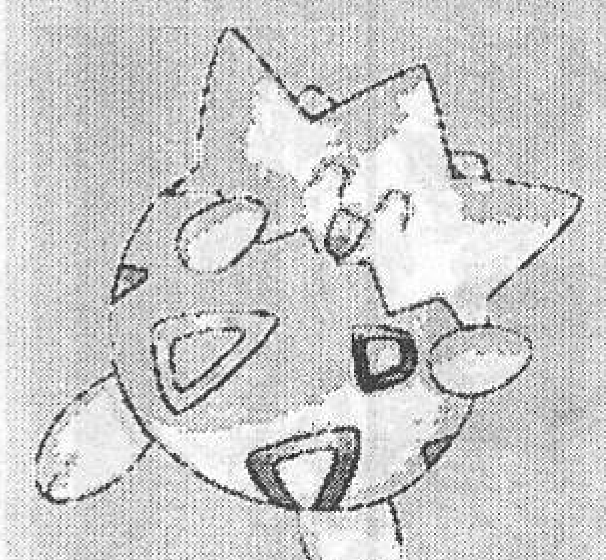
BANDAI 的游戏向来似乎有不太好的名声，不过从"SD 高达 GG0"到这个圣战士我们也可看出它所做的努力。虽然"圣战士"并不是一个让人惊喜的作品，但也是可以玩玩的。

角　色：8	操作性：7.5
画　面：8	创　意：7.5
音　乐：7.5	移植度：——
情　节：8	总评价：7.75
玩此游戏时间：不明	

——YAKUMO

口袋妖怪·金银(POCKMON·金银)

机种 GB 厂商 NINTENDO 类型 RPG 容量 8M



《金银》在内容上做了很大的创新，新妖怪、新地图、新剧情，大部分是原创。在妖怪种类上也是空前庞大，在原先 150 种的基础上多了 100 种之多。总数达到了 250（怪数）。并且每一种妖怪还有了雌雄之分。但故事大概流程没有什么变化，主要就是主人公在旅行中收集训练自己的妖怪，打败 N 个 BOSS，与宿敌的决战，并完成妖怪图鉴。

我个人认为《金银》的最大卖点就是它新加入的系统。例如：模拟时间——游戏有自己的时间制，并有白昼、星期之分。这个模拟时间对收集妖怪有很大影响，如不同妖怪根据各自习性在不同时间出没；电话系统——主角可利用移动电话与游戏中的人物联络，如与交过手的妖怪训练员约好下次决斗（对练级和攒钱有很大帮助）。还有就是繁殖系统这项新设计——玩家可用雌雄妖怪配对生出小妖怪并加以培养（很有趣的系统）。像这类新添加的系统还有许多，它们不仅丰富了游戏内容也增加了游戏性，但同时也使《金银》比前作略显复杂，可好在对游戏的整体影响不大。《金》和《银》的区别并不是很大，但也有其各自特点，还须玩家自己体会。

在游戏画面上，《金银》可要比前作强了不少，毕竟是可同显 56 色的彩机作品，很明显，画面精细了许多。游戏音乐质量比起前作来也有相应提高。总体来说《金银》在掌机游戏中属上成之作。如果你有 GB 的话，赶快去买盘玩玩，如果没有 GB，那你不光要买一盘《银》（《金》），还要同时买台彩色 GB，我保证你会很满意。

角　色：9	操作性：9
画　面：9	创　意：8
音　乐：8	移植度：——
情　节：8	总评价：8.5
玩此游戏时间：40 小时以上	

——北京　薰

本栏目所登文章仅代表作者的观点，并不表示本刊一定赞同。

爱与破坏(LOVE & DESTORY)

机种 PS 厂商 SCEI 类型 3D－ACT 媒体 CD－ROM



一直以为 SCEI 做动作游戏要比文字游戏拿手得多，这个“爱与破坏”的动作游戏证明了这一点。

桂正和的人物设计相信大家都没话说，除非是对这位大师深恶痛绝的朋友。因为桂正和的招牌便是恋爱漫画，所以这个游戏有很强的恋爱因素便不足为奇，只要能顺利在时限内将 TARGET DELETE 掉就会出现与 Q－TRON 交往的动画，并有选择来提高好感。战斗中 Q－TRON 的身份类似于 Fatima，辅助操作，也正因为这样，可以在战斗中不断与她们联系以加深了解。

游戏最值得称道的则是键位的设计，在战斗中完全废弃□、△、○、X 四键恐怕是 PS 动作游戏的首创吧。左摇杆控制移动方向，右摇杆控制转身和视角，L、R 四键则分配了跳跃、联络、攻击与换武器，充分利用了震动手柄的键位安排，将 PS 手柄的优势发挥到了极致。也许在一开始会不知所措，但习惯后就会深刻地感受到键位设计的合理性。

游戏最大的缺点恐怕在于流程过短以及可以追求的 Q－TRON 实在太少，根本不过瘾嘛，而且习惯操作后各关敌人的弱点太过明显所以难度也较低。何时会出 2 代呢，不要告诉我是在 PS2 上！

——YAKUMO

角　色：9.5	操作性：9.5
画　面：9	创　意：8
音　乐：8	移植度：——
情　节：8	总评价：8.67
玩此游戏时间：不明	

格斗之王 R－2(KOF R－2)

机种 NGP 厂商 SNK 类型 FTG 容量 16M



SNK 在掌机上创作的 KOF 系列大概也就只有这款 KOF R－2 了吧！人物是以 KOF 98 为蓝本制作的。虽然主机的键位少，但不影响每个人的出招。这款 KOF R－2 中的人物的出招是和街机上的一样的。而且如终极卢卡尔、真大蛇队、95 草薙京等此类的隐藏人物也可以直接选了。

游戏中的角色普遍 IQ 值比较低。所有人用跳跃重拳・必杀技・超必杀技这种的连续技，电脑连防都不会防。就连草雉京的近身下蹲重腿都可以形成“连续技”(其实电脑不会蹲防)。

在系统方面，本作继承了 KOF 系列传统的紧急回避和 CG 吹飞攻击，KOF 98 的转盘选人系统，但优势系统却没有继承。不知是 SNK 的工作员忘记了，还是他们想偷懒？

本作的结尾很搞笑，在打败了卢卡尔之后，他便会狂笑起来，然后拿出一个大炸弹。画面一转，一艘豪华客船像泰坦尼克一样，沉入了海底。

——北京怀柔　毕胜

角　色：8	操作性：9
画　面：7	创　意：8
音　乐：5	移植度：——
情　节：——	总评价：7.4
玩此游戏时间：1 小时左右	

牧场经营的卡牌游戏

(牧场経営のボードゲーム うまぼりぃ)

机种 PS 厂商 KONAMI 类型 BOG 媒体 CD－ROM



这款游戏真挺另类的，不同于一般的赛马游戏，而以大富翁桌上型游戏的方式来诠释赛马，整个游戏都围绕着马来进行，连 LONDING 画面都有马的出现，十分有趣，风味较新颖，很适合全家一起玩。刚开始并不是很能接受，待熟练之后反而爱上这样的赛马游戏。行动格数并不是很多，但麻雀虽小五脏俱全，该有的都有了。其中包含了牧场的购入、马匹的生产调教等育成功能，当然也有银行的借贷、牧场或其产业的拍卖竞价等。结合马场经营和大富翁的游戏，可以让玩家体验成为真正的马场大亨，必要时还得向其他玩家借钱，否则是无法生存下去的。

本作在人物设定上有爆笑的脸孔，当然也少不了漂亮妹妹和酷酷帅哥啦！在“效果音”处理方面更是一绝，虽然没有人物的语音帮本作添加气氛，但不管玩家做什么举动，或一些细节的部分，都配上了有趣的声音来衬托其可爱之处。当作轻松小品来游戏一番，还挺不错的！若您是“桃太郎电铁”的 FANS 的话，不妨试试本作！

——成都　王晨阳

角　色：7	操作性：8
画　面：7	创　意：9
音　乐：7.5	移植度：——
情　节：——	总评价：7.7
玩此游戏时间：8 小时左右	

心跳纪念品 2(ときめきメモリアル 2)

机种 PS 厂商 KONAMI 类型 SLG 媒体 CD－ROM



在玩过这个游戏若干个小时之后，终于明白了 KONAMI 为什么这么迟才推出这一取得巨大商业成功的游戏的续作，因为 KONAMI 明白这一续作肯定没法再超越“Ⅰ”了，它将成为“心跳”成功的终结，为这一创造过奇迹的系统画一个并不完满的句号。

在恋爱 SLG 泛滥成灾的今天，即使反观“心跳 1”也很难找出什么成功的必然原因，设定各种不同个性的女孩、固定事件、迷你游戏、逼真的人声。漂亮的 CG，早已被其它同类型的游戏用烂了。在缺乏突破的系统构架上的，是无法取代藤崎诗织们带来的亲切感的一群并不相识但又似曾相识的女孩们，这种“旧瓶装新酒”的模式无疑是很不适于恋爱 SLG 的，相信它给许多冲着“Ⅰ”而买“Ⅱ”的玩家带来的是相当的失望(笔者的感觉正是如此)。

但Ⅱ也有它的闪光点，那就是在技术上具有重大意义的“E.V.S”系统，这一系统让刚刚开始玩的笔者惊异不已，能够用假名拼写合成出这么自然连贯的人声，虽然只有短短的 6 个音节，但在游戏中达到这样的效果绝对是前无古人的。试想一想在游戏里有人不停的喊你的名字，那是怎样的感觉。如果把这一系统移用到其它游戏里，可谓前途不可限量。

——武汉　张凌志

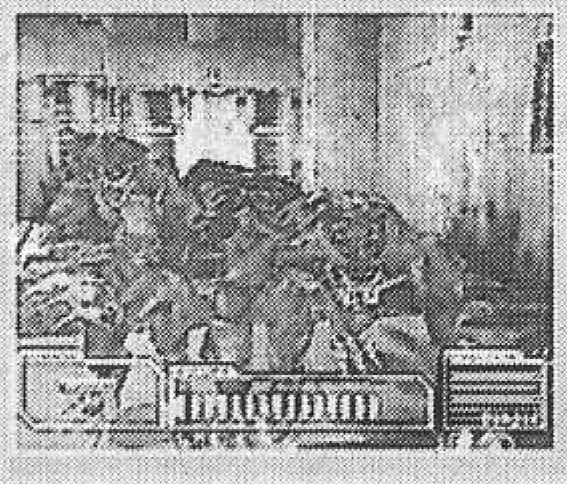
角　色：8.5	操作性：8
画　面：8	创　意：8
音　乐：8	移植度：——
情　节：8.5	总评价：8.17
玩此游戏时间：十几小时	

THIS SITE IS samebar

生物危机·武装生存者

(BIO HAZARD · GUN SURVIVOR)

机种 PS 厂商 CAPCOM 类型 STG 媒体 CD－ROM



一月份的游戏市场真的很冷淡，冷淡的让这款 AVG 名篇的另类作品都未能将其带动起来，不过幸运的是不管销量怎么样，总之还好有的玩，对应起 NAMCO 的光枪还真有那么几分滋味。

对于这款作品来说，制作水平未超过系列作品的任何一作。角色不是那么鲜明(其实也未有几次机会见到主角的面貌)，画面依旧那样粗糙，音乐还是不那么震撼人心，情节也马马虎虎。不过还好本作有其最大的卖点——第一人称视点 3D 射击方式，我承认在这点上本作超过 SS 版“死亡之屋”十倍！这也许是 CAPCOM 创立了“生物”系列这么久不得不给玩家的一个回应，而似乎这个回应又回的太晚了，如果要放在 98 年那阵儿，销量恐怕早就过百万了！现在，就连 BH3 的正式版也只卖了百万出头……

我不明白 CAPCOM 为什么不将此作放在 DC 上，二者不是友好伙伴吗？也许厂商怕 DC 销量太少而误了大事儿，也许今后会看到也说不定。另外，“生物危机·代号维罗尼卡”在看完演示版后简就对她没有信心了，对 PS 版来说实在是没有什么太大的进步……

总之，去年底的大作效应至今未散，许多游戏还未通关，所以要想让我对本作产生想玩的念头，实在是难。

——哈尔滨　PS2

角　色：7.5	操作性：7.5
画　面：8	创　意：9
音　乐：8	移植度：——
情　节：8.5	总评价：8.08
玩此游戏时间：8 小时	

美职冰球～钢刀 2000

(NHL Blades of Steel 2000)

机种 PS 厂商 KONAMI 类型 SPG 媒体 CD－ROM

乍一看这款游戏，就知道是美国 KONAMI 的作品，因为无论从包装设计、操作界面到现场解说都是美版游戏的风格。

但在体验了游戏的爽快感和真实感之后，我确信这是 KONAMI 的作品。游戏中 3D 人物虽略显粗糙，但在动作模拟上却毫不含糊，如滑行、争球、摔倒甚至厮打都真实自然。游戏的操控也较简便，容易上手，但要打出精彩流畅的配合则要多加练习，这大概缘于冰球运动本身的特点：拼抢激烈，攻防转换快。游戏时场上你追我赶，人仰马翻，冰花四溅，加上解说员煽情的解说，场面更趋火爆。打上一场比赛下来，大呼过瘾之余，恐怕手指也因不停按键而酸疼不已了吧(笑)？

尽管如此，这款游戏还是有不少缺点，如游戏模式太少，仅有三种，至少应该加上训练模式和全明星赛模式(这可是 NHL 的传统项目啊)。在细节上也有些马虎，如体育馆的场景太过简陋，进球后队员没有什么狂喜的表现(只是站在原地欢呼?)，回放镜头太短等等。

总的来说，这是一款还算不错的 SPG，有兴趣的玩家不妨玩一玩，体味冰球的特别魅力吧！

——北京　林镇秋

角　色：7.5	操作性：8.5
画　面：7.5	创　意：7
音　乐：7	移植度：——
情　节：——	总评价：7.8
玩此游戏时间：4 小时	

R·TYPE DX(R·TYPE DX)

机种 GB 厂商 IREM 类型 STG 容量 8M



随着彩色 GB(GBC) 的推广，大量经典 GB 游戏被厂商推出怀旧版，其中当然少不了 R·TYPE 这样的经典之作。

在这一 R·TYPE 合集中，后三个 R·TYPE 作为强化版是 GBC 专用游戏。其画面效果着实令人大吃一惊；特别是 R·TYPE Ⅱ Color 后四关，效果甚至超过了 MD！看来，只有 GBC 专用游戏才能将其机能真正发挥。GBC 的双倍主频，四倍内存和其它一些特效机能也只有在专用游戏中才能有效使用。至于 GBC 的同屏显示 56 色，恐怕也只有这时才能达到。实际上，在 GB/GBC 共通游戏中，GBC 同屏最多超不过 16 色！这一点玩者可自行验证。从 GB 到 GBC，机能上其实有一个飞跃。

R·TYPE 作为经典二维射击游戏，有着优秀的角色造型，独特而引人入胜的外星生物世界观，富有感染力的音乐和一流音效，玩者很容易投入。游戏中有不少壮观而激烈的场面，例如二代中第三关穿梭于敌方巨大的战舰之间的感觉，令人难忘。游戏风格上，许多地方己方飞机的活动空间都很狭小，体现出家用机原创游戏和街机游戏的不同风格。

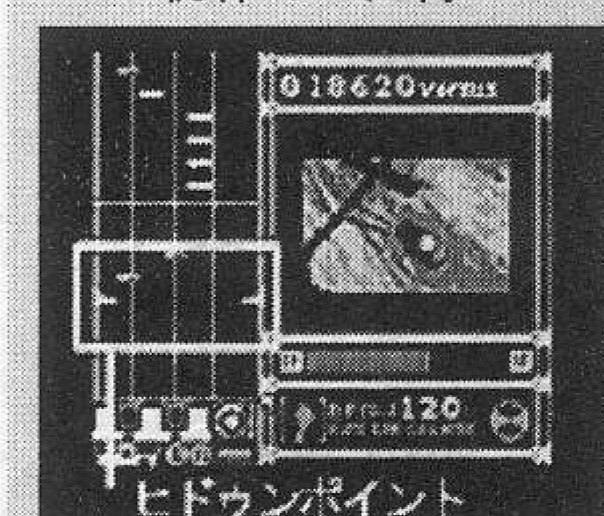
R·TYPE 的 GB 版可以说本身的起点就很高，这次的 R·TYPE DX 借助 GBC 的机能使这一系列作品几近完美，是值得 GB 玩友收藏的经典之作。

——合肥　Sephiroth

角　色：8.5	操作性：8
画　面：7.5	创　意：8.5
音　乐：9	移植度：——
情　节：——	总评价：8.3
玩此游戏时间：10 小时以上	

狂热节拍 GB(BEAT MANIA GB)

机种 GB 厂商 KANAMI 类型 ACT 容量 8M



早在看《绝对 GB 读本》时，就已对此游戏流口水，这下终于买到了。回到家迫不急待地玩起来，可是这并不是一款容易上手的游戏，连最 EASY 的歌都过不了。不过一但适应了，就会体会到这个游戏的乐趣。

这 KONAMI 可真厉害，她制作的游戏总是很让人惊讶——从《心跳》到《DDR》，无不让人为之疯狂，虽然为了专利权和其它厂商大动干戈，给玩家们留下了一些不好的印象，但该公司的创意和游戏制作水平的确值得称道。

这款游戏使 GB 音乐机能几乎全部发挥，与其它 GB 游戏简单而且单调的 BGM 比起来，让人觉得这根本不是 GB 游戏；歌曲十分丰富，十五首普通曲目加上五首隐藏曲目，从 GB 的角度讲已经很多了，曲风也十分丰富，其中有 3 首重新编曲的古典乐十分精彩(第 3 首为隐藏)。游戏进行时，右边动画窗口的动画亦十分精彩。此游戏对应 GBC，用 GBC 游戏时会看到一些黑白机上没有的特效哦。另外，本游戏还支持对战。但这款游戏中有两首歌难度可评为 SSS 级(其中有一首歌才四星，就难得不像话)！一般玩家根本坚持不了多久。可惜。(注：2 代已经有卖)

——南宁　CHRIS

角　色：——	操作性：8
画　面：9	创　意：9
音　乐：10	移植度：7
情　节：——	总评价：8.6
玩此游戏时间：∞	

计算机游戏文化何去何从

文/上海　比尔·该死

看了贵刊一月杂志中有关计算机暴力后一篇文章后，感想颇多，故写此一文，与小编交流一下思想。

电子游戏发展至今已经形成了一个庞大的产业，在美国，游戏业力压电影业，成为了老大。被称为“第九大艺术”的它正以迅猛的速度进入人们的生活。然而，就如同所有新生事物一样，电子游戏也有它的不良一面，即暴力、色情等内容充斥其中，对青少年造成了较大的影响。这一问题随着计算机图形技术的日益发展而日趋体现出来。《计算机暴力》一文用大量的事例为我们展现了这些不良面。

对于这个问题我认为应该一分为二来看待。即要充分认识其中不良问题的影响力，又要肯定游戏文化中好的一面。不可以偏概全的因一些暴力游戏而否定整个游戏文化。

以前的社会没有电子游戏，但枪杀、抢劫、强歼等犯罪问题依然存在，而现在社会的这些犯罪行为也没有说因电子游戏而猛增多少个百分点。社会问题与电子游戏文化之间并没有多大关联。当然，日益严重的美国校园枪击事件或多或少与电子游戏有关也是不争的事实，但那毕竟是少数，大多数情况还是良好的。

但另一方面，也不能说《计算机暴力》一文的作者是杞人忧天，电子游戏确有不良影响是不得不承认的。我在这又要阐述一个观点，即应如何解决这一矛盾，在下认为这全在游戏制作公司以及社会管理体制身上。只有制作出优秀的游戏，我是指能对人的品格起积极一面的那种好游戏，这样才能对青少年起推动作用而不是教其学坏。离开了社会监督同样也不行。

我是从小玩游戏长大的。从7岁到22岁，玩龄15年。不能说是骨灰级也能算是资深玩家，从雅达利到DC到刚升好级的PⅢ+128M+GeForce256，玩过的游戏千千万万，对游戏应该说也有点发言权的。在我心中优秀的游戏很多，这也是我对游戏文化充满信心的源泉所在。有些优秀的游戏如FF系列等，都是相当不错的。如果哪个敢说FF8只是一堆垃圾，我立马将自己所有的游戏主机和PC一并砸了(笑)。在我心中，它们丝毫不比电影中的所谓的大片差。优秀的游戏不会带来负面影响只会帮助人们愉快地生活。譬如火热的DDR不就可以帮人们边锻炼边游戏吗?胜利十一人不就使许多青少年对足球技战术有了更深刻的了解吗?帝国时代不就让我们经历了一次文明的演化史吗?(其它优秀游戏恕不一一列举)虽然这一切只是虚构的，代替不了现实。但如果哪个人说这些都有害，我是决计不肯同意的。

《计算机暴力》一文中所提到的一些游戏我也玩过，有些确实与社会公德不符，不宜给儿童玩。但指望所有游戏公司都能像史克威尔一样是不可能的，小公司只能出这种游戏招生意，作为一个成年人，紧张的工作学习之余，我也不希望一些适合成年人玩的刺激游戏被禁止(现在再让我等廿几岁的青年去玩马里奥是无论如何也提不起兴趣的)。那么问题的关键就在于管理。让少年人不致过早接触暴力内容。在这方面，西方发达国家做的较好，已经限制级别了，这可以使不同年龄段的人找到适合自己玩的游戏。虽然执行情况并不乐观，但我相信这是个好办法，会有成功的一天。再看我国……不提也罢。

综上所述，游戏文化做为一个新兴文化，必将以其强大的生命力在21世纪发挥重要的作用，只要我们加强管理，弘扬美好的游戏节目，电子游戏一定会有美好的明天。

一百万的游戏可以做得更好

文/江苏南京　陈瑞

前不久在这个栏目里看到一篇文章，题目叫《做一个游戏要几钱》，看了之后为之动容，而且立下誓言：电脑买回之后一定要使用正版软件，特别是中国自己开发的(PS就没法子了，不但买不起，而且也买不到)。

今年春节，终于把心爱的电脑请回了家，应用软件是没得说了，买了几份电脑杂志的配套光盘，又把好友的一些正版软件借来用，其中包括一些游戏，但大多是国外的著名游戏，如《星际》、《生化》等，我很纳闷，很喜爱RPG的好友为什么连一个中文RPG也没有。无奈，只好自己掏钱了。但为了预防万一，决定先弄份盗版的来试一下，没问题之后再买正版的来收藏。

于是，我一口气买了好几个盗版中文的RPG和SLG，有《绝代XX》、《鹿X记》、《天子XX》，还有最新的《龙X》，好友知道后，苦笑着说了一句：“意思不大。”我也没在意，兴致冲冲的开始了试玩。

先上阵的是《绝代XX》，“中文RPG！”我一阵兴奋，自从《仙剑》之后，我很少有这样的感觉了……可不一会儿，我发现怎么总是在原地转悠，不是在前山练剑，就是在后山找什么草药，要不就是前山找什么钥匙，再不然就是后山找什么人……两个多小时过去了，仍在原地转悠。“不玩了！”一怒之下将其丢到了一旁，换上了《天子XX》，一段虽然原汁原味但过分漫长的原作漫画之后，正

式开始了游戏，但当我熟悉了操作并经过了一两场战斗之后，我竟有一种想吐血的感觉：非常麻烦的操作，比《仙剑》还落后的系统，毫无趣味的战斗（和小喽罗战斗竟和 BOSS 一样困难），半中间开始的剧情……所有一切都让我无法再玩下去。无奈，我又换上了《龙 X》，可没过几关，又被它无聊又难上手的系统惹烦了；《鹿 X 记》嘛，3D 效果还可以，可玩起来就……

一天下来，我感到非常疲惫，原来那种想买正版的冲动也消失了（看来只能做违背誓言的小人了），以后的日子里我只战《星际》，或是在 PS 上爽《G GUNDAM Generation－0》，尽管又得看些**あいうえお**，但那些中文 RPG 我再也没碰过。

为什么这样？难道仅仅是因为我们的游戏开发费用没有达到一百万吗?那让我们来看一看让我们厌烦的因素是什么。是 CG 不够精美、3D 不够漂亮吗？不是，任何一个从 FC 时代过来的老玩家恐怕都不会对画面有任何抱怨；是游戏不够宏大、不够长吗（这个问题看来很蠢）？动辄三、四张碟，接近 1G、甚至 1G 多的容量还不够大吗？那么是宣传不到位吗？从各种杂志上狂轰乱炸般的新作介绍来看，也不是。这些需要用钞票来解决的问题排除了，到底剩下什么样的问题呢？

回答这个问题之前，先看一看国外特别是日本的优秀游戏吧。《FF Ⅷ》被公认为情节最浪漫最感人的游戏，CG 动画也华丽地无可比拟；但对与中国玩家来说，看不懂**あいうえお**再浪漫、再感人的情节也白搭，而且，恐怕没有哪个玩家为了看 40 来分钟的 CG 动画而耗时 60 多小时来玩这个游戏吧（而且动画还可以用金手指来搞定）。那我们到底是玩什么呢？大家一定还记得充满乐趣的幻兽培养系统吧，幻兽的培养可以使战斗更加有趣，而且该系统本身也让玩家获得更大的乐趣和成就感；SQUARE 的《浪漫沙加》系列也要让玩家在战斗中不断悟地新的必杀技来合成新的连续技；《圣剑传说》就更不用提了，打造自己的武器、饲养宠物……其他诸如 SLG 之类的游戏也有许多吸引人的系统，就连新作介绍都少不了对系统的介绍。而我们的游戏呢？恐怕是一些玩家最希望的那种古典式的 RPG：只有战斗、道具、魔法、逃跑的指令，玩家除了期待 LV UP 之外，就再也没有什么可以期盼的了。另外就是一些毫无意义的系统，或者称之为“变态”的系统，实在是让玩家提不起兴趣，这样的系统还不如没有。是不是我们就想不出优秀的系统呢？相信每一位玩家在接触过每一种优秀的系统之后，都会对该系统做出一些评价，或好或坏（因为再好的系统也有不足的地方），若是在开发商在设计新系统之前，通过各种杂志向玩家征集一下，说不定就可以设计出一个优秀的系统，正所谓“众人拾柴火焰高”嘛！

至于画面方面，似乎不必强求，3D 的开发环境要求高，可以用 2D 嘛，何必硬要花钱赶潮流呢？现如今仍然有许多优秀的 2D 游戏，大家同样很喜欢，而且其中许多还可以称之为精品；要说画面幼稚，FC、MD、SFC 上的游戏岂不更幼稚，但《FF》系列、《DQ》系列、这些不都是精品吗；《仙剑》和《绝代 XX》谁的画面更优秀？但我宁愿去玩《仙剑》；游戏本身一塌糊涂，画面再好也是白搭。

说到游戏性，我最头痛的要算国产游戏的战斗系统了：随便和一个小喽罗打一场都非常伤精费神，许多人认为这是一件好事：每一分钟都要认真对待游戏。我却不这么认为：RPG 的游戏时间一般都在 40 小时左右，要是每一场战斗都要认真对待的话，不用十个小时玩家就疲劳不堪了。玩家都没有耐性玩下去，就算剧情再好、内容再丰富又有什么用呢？记得 MD 时代曾有个叫《太空战士一魔法战士》的国产 RPG，就是因为战斗太变态，曾几度想放弃，只是因为剧情很吸引人，所以把咬牙把游戏打穿了。若是换成现在的某些游戏，恐怕我早就放弃了。看看那些大作又如何呢？《FF》系列在与普通敌人作战时，连打○键就可以搞定，偶尔会杀出一两个稍微变态点儿的，但认真对待也能过去；BOSS 一般要让玩家认真对待，偶尔会有变态的家伙让玩家 GAME OVER，只要积累一点儿经验，多试几次也可过去，但从没有什么 BOSS 变态到要让玩家满世界转悠着练级的。

至于游戏题材，对于现今的国产 RPG 我实在是不敢恭维，就象最近的电视节目一样：全是武侠、古装类的题材，光《鹿鼎记》就做过几遍，金庸老先生的小说再好，象这么搞下去，也得搞滥。优秀的题材又不是没有，最近在另一本电玩杂志上看到一篇 RPG 小说（别误会，这可不是把 RPG 改编成小说，而是以 RPG 的形式写成的小说，所以很容易改编成 RPG 游戏），名字叫《生命》，作为一篇普通的小说，它不算什么，但要是作为一份 RPG 的剧本的话一我个人觉得一它，很优秀。

说了这么多，好象没有什么是要花很多钱才能搞定的问题，其中绝大部分只要在开发游戏时多用点心、多为玩家考虑一下就能避免的。

所以，国产游戏还有很多可以改进的地方，我不希望国产游戏用什么开发经费不足、盗版太严重等来做托词（在我身边还是有很大一批玩家愿意为国产游戏而出血的，包括我自己），我也不希望众玩家对国产游戏群起而攻之；我希望的是，大家多想一想：我们能为国产游戏做些什么；游戏开发者们也多想一想：我们该为玩家做些什么。我们不苛求玩上中国的《最终幻想》，我们只期盼能再给我们一些感动和希望，而我们也一定会回报的。

祝国产游戏一路走好。

于 2000 年 3 月 17 日 星期五

本栏目的前半部分接受各种游戏的评论，任何机种都可以，**尤其欢迎 GB 和街机游戏的评论**。不过，一定要写清游戏名称和机种等；后半部分可以对任何与游戏有关的话题发表意见，文章长度在 1500～1800 字之间为宜。以前杂志中曾经预设了一些话题供玩友讨论，在本期再预设一些。玩友们既可以选择预设的话题，也可以写自己感兴趣的话题，不必局限自己的想法。

1、使用“金手指”是否破坏了游戏的乐趣。

2、我心目中最完美的游戏。

3、一个人玩游戏好，还是与朋友一起玩好。

4、2050 年的游戏会是怎样的。

5、到 60 岁了，我还会玩游戏么。

6、如果你有足够的钱，会怎样振兴国产游戏业。

7、你怎样与游戏店(厅)的老板打交道。

本栏目所登文章仅代表作者的观点，并不表示本刊一定赞同。



Link™
THE LEGEND OF
ZELDA
新口味
味道
美年达
苹果味汽水
橙味汽水
慢慢享受
美味

口袋妖怪亲卫队



今天是星期几呢？可别忘了这些琐碎的事件哦！

这期的“口袋妖怪·金、银”攻略收集了许多小诀窍。在世界中每天都会发生事情，因此我们来看看每星期的日历。在限定日期所能做的事，都是一些好康的。但是要全部记住会很累人，所以编辑部将为玩家整理出来。要注意的是，有些事件甚至连发生时间也有限。另外，我们也附上收音机节目并加以介绍。如此一来，玩家的生活也将更加充实！



↑有些玩家可能不清楚今天是星期几，可利用口袋万能工具（ポケモンギア）来确认。同时也要确认时间！

可做的事	内容	星期
なしとり抓虫（抓虫大会）	〈地点：しぜんこうえん〉抓虫大会每周都会举办3次。玩家要在20分钟的时限内捕获看似厉害的口袋妖怪。道具一律不得使用，能分配到的パークボール也只有20个。只要挤进前3名以内的话，就可赢得豪华奖品。	火、木、土
美容室	〈地点：コガネシティ地下通路〉为口袋妖怪专业的美容室，由兄弟轮流看店。1天只能有1只可以理发，哥哥价格为￥500，弟弟只有￥300但要碰运气。请他们将自己喜欢的口袋妖怪打扮得漂漂亮亮吧！	兄：火、木、土 弟：水、金、日
やすうりや（廉价店）	〈地点：コガネシティ地下通路〉每周只有1天而且只有早上营业的商店。在此处可以便宜地买到昂贵的道具。若再卖给其他商店的话就可以赚很多钱！不过，各商店1天只卖出1个。	月（只限早上）
カンポーや（中药店）	〈地点：コガネシティ地下通路〉在此家商店中贩卖着其他商店中没卖而且极珍贵的回复用道具。不过，因为中药很苦，所以口袋妖怪讨厌吃。虽然价格便宜，不过会被驯服的口袋妖怪所厌恶？	土、日
乘龙（ラプラス）出现	〈地点：つながりのどうくつ〉每周1次乘龙不知会从何处冒出来。因为只能在此处捕获乘龙，所以还没帐服的人一定要试。虽然1天只出现1只，不过每周都会出现所以要试到捕获为止。	金

也要收听收音机

口袋妖怪摇篮曲	使用ポケモンミュジック就可聆听的歌曲。当口袋妖怪听到这首会让其熟睡的歌曲的话，则草专的等处口袋妖怪的出现率就会下降。当玩家在赶路时特别方便。	月、水、金
口袋妖怪进行曲	使用ポケモンミュジック就可聆听的另一首歌曲。当口袋妖怪听到这首让其精神抖擞的歌曲的话，则口袋妖怪的出现率会提高。若有想捕捉的口袋妖怪就可使用。	火、木、土、日
幸运数字	当播放的5位数字与口袋妖怪的ID号码一样的话，就可以获得豪华奖品。就算口袋妖怪寄放在个人电脑也没关系。每周星期日就会更新。	星期日更新

若想取得改变布置的商品

相信有各种类型的玩家（对战派的人、图鉴派的人）正在享受本作所带来的乐趣。不过，似乎也有不少玩家迷上了改变布置，也就是用布娃娃、游戏机…等东西来装饰主角的房间。这种玩法意外地有趣，只要每次获得东西的话就赶快回家吧！这次编辑部特别公开了6位小编的主角房间。让我们一起来看看他们的“闺房”内摆设些什么东西！

无类的闺房


↑好不容易到手的バーチセルボーイ最值得骄傲。接下来想要的东西应该是なみピカ布娃娃吧！

风马的闺房


↑风马最满意的就是超任主机了。或许超任是在口袋妖怪的编辑部里最受欢迎？

PERFECT 的闺房


↑最喜欢鲤鱼王的PERFECT，获得鲤鱼王的布娃娃当然是最乐了。他说接下来想要的是游戏机！

将有关“口袋妖怪·金、银”的小情报都汇集起来!!

本页则汇集了与星期或时间没有关联的小情报！

关于电话则有些需要补充的情报在ポケギア中可登记的电话号码共有10个。因为妈妈及映木博士不能删除，所以最多可登记8人。编辑部建议记录后半部的训练师。愈到后面的会愈会使用強力口袋妖怪，所以钱也很多。

○○○君在哪里？

虽然对方打电话跟主角说要一决胜负，不过，您听清楚对方窨在哪里吗？对于在记住地点之前不小心把电话挂掉的玩家，我们特别列出了地点以方便攻略。由于名字是依据50音顺序排列，因此可简单搜寻。这样玩家只要记住名字就好了！如果连名字也忘掉的话，只好一个一个地找了。



↑若要登记其他人的话，就必须删除某一人的。宣传部要登记谁的呢？

名字	地点
エイジ	27号道路
ミエ	46号道路
カオリ	32号道路
クリオ	38号道路
ゲンキ	アサギのとうだい
コウイチ	31号道路
ゴロウ	30号道路
シュウイチ	しぜんこうえん
シュン	26号道路
タケノリ	45号道路
タロウ	45号道路
チサト	43号道路
ツトム	33号道路
ナツホ	27号道路
ヒデノリ	44号道路
ヒトミ	26号道路
マイク	35号道路
マコト	43号道路
マナグ	36号道路
ミズホ	34号道路
ミノル	42号道路
ミハエル	39号道路
メグミ	しぜんこうえん
モトヒロ	44号道路
ヤスアキ	32号道路
ヨウイチ	34号道路
ヨウタ	35号道路
リカ	38号道路

“たきのぼり”也可带进时光机！？

ひでんマシン06（うずしお）和07（たきのぼり）为本作中新增加的技巧。有人可能觉得因为是新技巧在与前作进行通讯交换时如果不忘掉的话…不过因为前作中也有たきのぼり，所以保留下来也可以。虽然并不存在わざマシン，不过当角金鱼及金鱼王长级的话就会学会。找不到マシン07的玩家，只要收服角金鱼并培育的话即可。



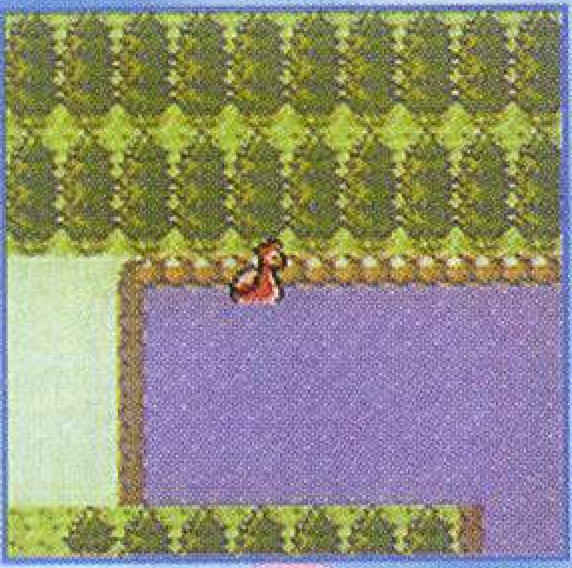
↑新口袋妖怪及学会新技巧的口袋妖怪则无法进入时光机。



27号道路何处通往カソトー？

就算使用ひでんマシン02（そうをとぶ），也无法从ジョウト飞行到达カソトー。已经过去セキエイこうげん，但是仍然想再稍微培育之后再挑战口袋妖怪联盟的玩家，必须再从わカバタウン走27号道路才行，但很麻烦。可是，只要进入カソトー的话，就可以利用そうをとぶ再度前往。在此要告诉大家诀窍。ジョウト与カソトー的交界处就在这儿！

↓仔细观察附图吧！此处已经是カソトー了。只差3步的距离而已！



总之就从此处开始!!

阅览图鉴超有趣

口袋妖怪图鉴中写满了有关野生口袋妖怪的生态…等情报。而且，因为在“金”及“银”中的內容皆不相同，所以让人两者都想看。最令众小编辑们感到好奇的，就是在序盘中收服的乌巴的情报。在“金”的图鉴中，写着“当天气转凉时，就会出现在地上寻找饲料”。但是，在“银”的图鉴里面，却写着“在地上行进时全身包裹着毒粘膜”。玩家能享受比较图鉴的乐趣。

PINSER的闺房



↑虽然拼了命的送ふしぎなおくりもの，但收到的都是布娃娃。唉！这要靠运气，沒办法啦！

S·P的闺房



↑布娃娃有皮皮以及胖丁。游戏机还是受编辑部欢迎的超任机。真想早点取得新的主机啊！

小天天的闺房



↑有引以自豪的VIRTUA BOY，不过，小天天也已经拿到了。摆在桌上的装饰品为金·银奖杯。

若想取得改变布置的商品

妈妈买给主角的布置商品，几乎都是布娃娃。如果没有送ふしぎなおくりもの的话，就无法取得新商品。虽然1天之內最多可以互赠5人，但事实上只有送的话则没有人数的限制。已经与5个人互赠礼物的玩家，虽然无法接收东西，不过却可以送东西。如果您有许多朋友都在玩口袋妖怪·金、银的话，一定要试试看哦！

旋风战斗机

フレースヴェルグ HRËSVELGR

FORMULA HIGHPOWERED

机种：PS2　厂商：GUST
类型：RAC　发售日期：2000.5.25

在PS2就快要发售的这个时候，GUST突然发表了新的作品！这是一款要操纵战斗机，在3D空间里，互相比赛要如何调整飞行的游戏。





公元2040年 以近未来为舞台的飞行竞速游戏

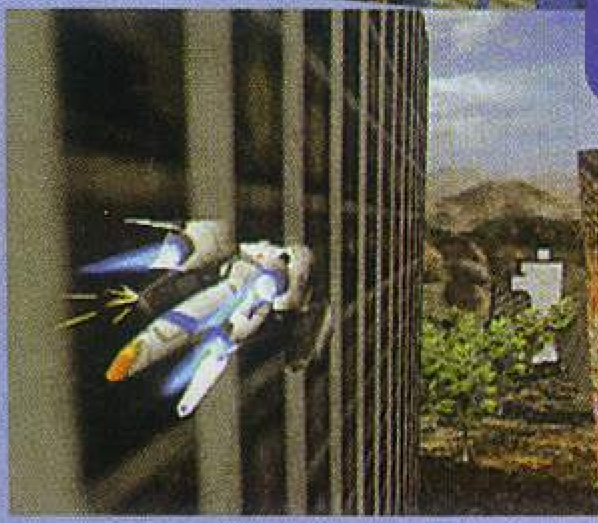
GUST所推出的第一款PS2用的游戏，是以战斗机来展开竞赛的“旋风战斗机”。玩家在游戏中要化身为战斗机的飞行员，以FH（Formula Highpowered）锦标赛里的世界冠军为目标竞争！

为了要在竞赛中获得胜利，在这个能够自由飞行的立体路线里，要如何高速地飞行是重点所在。即使是相同的场所，看是要在安全的上空飞行，或是贴近地表、从建筑物之间穿越等，种种的飞行方式都可由玩家自己来决定。但是，战斗机要在路线上所铺设的能量带附近飞行，才能够发挥百分之百的能力。当然，完全远距能量带也能够飞行，只是一量远离能量带，能量就无法供给，到最后游戏可能会因此而结束的喔！



BACKGROUND 世界设定

在2000年初，由于浮游技术有了飞跃性的进展，在2010年便举办了以最快的机体来竞速的FH竞赛。在这个比赛里所使用的机体，其最高时速在一千公里以上。事实上，这可说是世界最顶级的竞速比赛！之后在2040年，FH竞速界又吹起了新的旋风！！



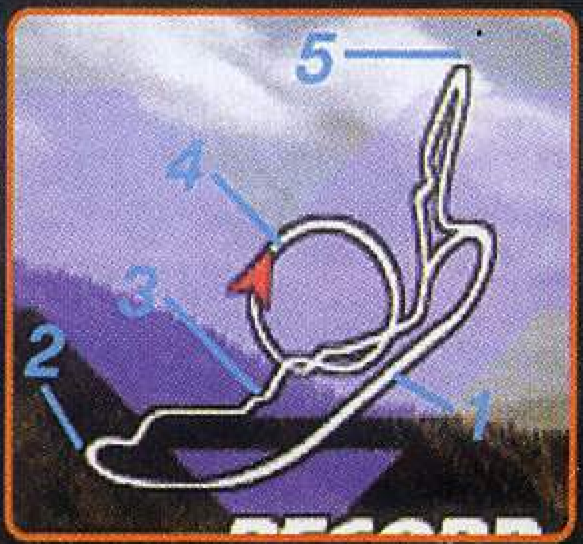


驱使钢之翼



华丽地飞舞！

WOODSTOCK PLANES



这是要在伍兹塔克平原上往前飞，纯粹比赛时间多寡的高速路线。而其中又有所谓的Std和Exp二种不同的比赛等级，另外途中会有分歧的飞行途径。

Std:Grass sprout.
Exp:TAKARA BUNE.

1 直线加速跑道



↑在直线加速跑道，设置了所谓的线性加速器

2 森林地带

↓在这里的S型转弯要降低速度，或是用机体回旋偏航来通过。





速度& Power

由能量带所供给的"F POWER"若变少了，战斗机的加速和最高速就会因此下降。

选单&防护力

可以用选单武器攻击对手的机体。防护力若变为零，游戏就会強迫结束。

用能量带来打破路线的概念

→基本上在难题带这间飞行时，F POWER供给机体的状态是最理想的。但是也存在着牺牲速度来走捷径的快速场所。



3 山顶附近

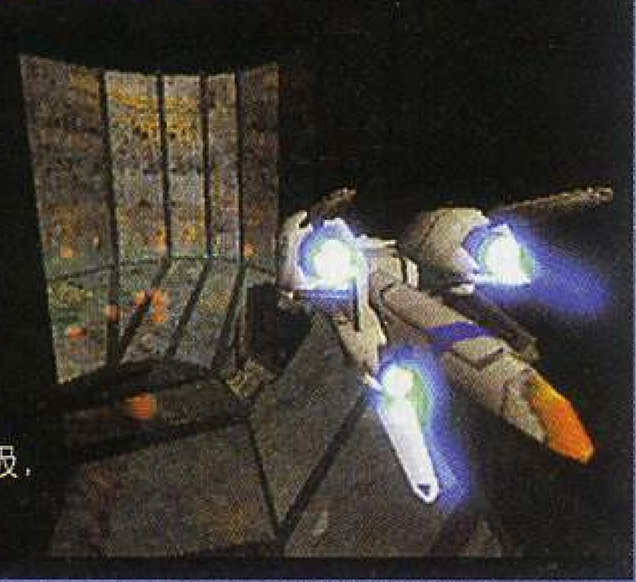
→在这样的山顶附近会有暴风发生。如果不注意的话，战斗机可能会因风的影响而无法转变哦！



4 山岳路线



5 隧道



↑在Exp等级中，玩家得在周围都是岩山、危险的椭圆状路线上飞行。

→要在狭小隧道里通过的Exp等级，是这路线最困难的地方。

队伍&飞行员

锦标赛中，一共有八支队伍和十六位飞行员，来参加比赛。玩家可以从其中来选择一位飞行员，和其他十分有个人特色的角色来竞赛。

FORKNER
HIGH Performance and simple concept.

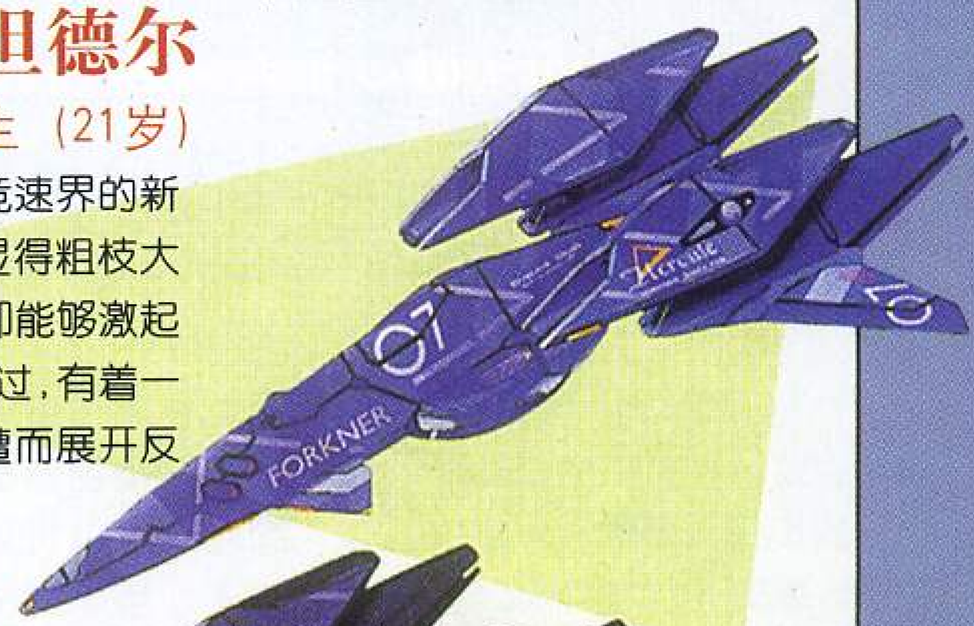
TEAM 佛克纳

这是由经营者汤姆·佛克纳所率领的新兴队伍。由于采用简洁的机体、省去了多余的部分，使构造更简单，因此操作性变得更好。虽然战斗力有点差，但被认为在不久的将来可获得冠军。

马克斯·坦德尔

2019年9月11日生（21岁）

是今年打进FH竞速界的新人。虽然在操纵上显得粗枝大叶，不过愈在逆境 却能够激起他强烈的耐力。只不过，有着一受到挑拨就无视周遭而展开反击的缺点。



威廉奇普斯

2006年5月16 日生（34岁）



过去有着两次综合性优胜经验的老鸟选手。最近因为年龄的关系而不复当年神勇。这次是由于支援和培育马克斯的缘故，以第二飞行员的身份参加比赛。

the racing unit Xenum

TEAM 赛纳姆

这是由第一飞行员兼任经营者的奇怪队伍。比起速度，机体设计反面是采取以硬碰硬来获得胜利的设计。但是对观赏比赛的群众来说，反而是比赛的气势变得更热烈，所以相当受欢迎。

赛纳姆·优格

2005年7月30日生（35岁）

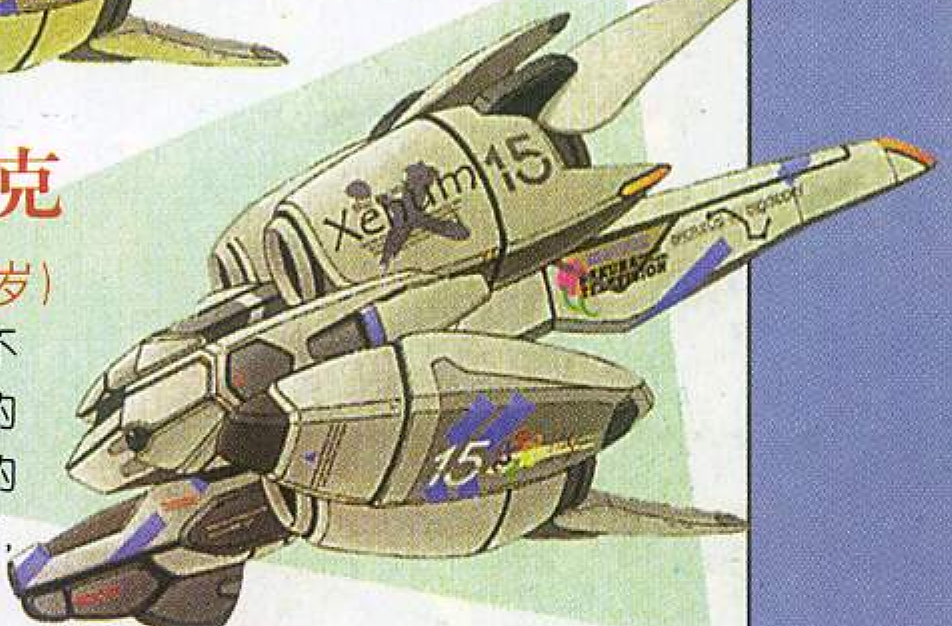


常会在摄影机的死角处使用禁止的武器，或采取不光明的手段。玩家可用加速来拉开距离，以便躲开他的攻击，或相反的将他的机体击坠也是一种方法。

大卫·巴尔扎克

2014年9月4日生（26岁）

赛纳姆的得意门生，不过个性却不如赛纳姆那么的冷静。由于机体和赛纳姆的攻击力相同，只要遭到攻击，就会不加思索的反击。



特報



曾在“皇家骑士团”第14章出现的圣王特利斯坦，现在摇身一变成为“皇家骑士团外传”的主角。在这款以特利斯坦为主角的游戏中，玩家可亲身体验主角冒险及学习成长的过程哦！

皇家骑士团外传

赛诺比亚的皇子

伝説のオウガバトル外伝

ゼノビアの皇子

Let us walk on together, so as not lose our way.

NGP	厂商：SNK　类型：S·RPG
	容量：16M　发售日期：2000.4.27

新角色陆续登场！ 接下来的故事是！？

让外界投以相当期待的S·RPG游戏“皇家骑士团外传”，终于决定在一个月后于NGP上发售了。在这回的报导中，我们就要让玩家对新登场的角色有更深入的了解。

本作承袭了“皇家骑士团”的基本系统，并充满了原创要素。新的角色及故事固然值得注意，但是NPG版的要素则可使用通信缆线的对战方式。玩家不但可以和自己培育出来的角色对战，游戏还设定成胜方可以将对方的角色抢夺过来，整个对战过程真的是非常惊险刺激，因为要是输了，你是会因此而失去伙伴的哟！此外，在对战胜利的情况下，还有可以得到道具的设计，以及预计会在这款“外传”中出现的新要素……玩家们可千万不能错过喔！





←↓由13个舞台构成的“皇家骑士团外传”。玩家可在散布于地图上的都市和教会中打听到各种情报，就以破关为目标吧！

相信自己
实践行动
往前冲！

为了相信还有明天

由女王安朵拉所率领的海拉德霸占了整个大陆，并将其改名为赛提基内亚…之后的15年间，各地怨声载道，治安也极度恶化。就在此时，半岛上一个名为艾斯特亚的村庄因为村内盗贼横行而苦恼，原为赛诺比亚骑士团团员之一的艾斯特拉达见到村内如此窘状，便决定带着他的学生们一起去讨伐強盗。艾斯特拉达的学生，一位是剑术相当高明且性格开朗的凯恩，另一位则是自幼失去双亲而由奶妈养育成人的少年特利斯坦。在击溃了一个又一个的盗贼据点后，他们隐隐感觉到这些盗贼的背后存在着不为人知的秘密。



凯恩

←特利斯坦青梅竹马的好友。个性讨人喜欢，脑筋也相当灵活。

艾斯特拉达

↑原赛诺比亚骑士团的一员。因为受托于奶妈芭妮雅而教特利斯坦剑术。

特利斯坦

↑自从懂事以来便失去了父母亲，由名为芭妮雅的奶妈将之养育成人的少年。

阿克艾莉亚斯

→萨兹半岛的修女。会成为特利斯坦的伙伴并和他们一起行动。

北方利希特佛洛斯国的公主，是一位行事非常率直任性的女孩，她的父亲利希特佛洛斯国一也对这个女儿十分头疼，但她还是有着身为王族应有的自觉。



→隐藏在地图某地方的娜娜！如果玩家能找出娜娜的话，娜娜就会成为你的同伴之一。



娜娜

妖术师，据说能够使用魔法让人复活，并操纵他们，宣传部他这样做的目的是什么？妖术师是一个被重重谜团包围的人。



恩捷卡



←无论是敌方或是我方，一律凭藉外在模样来判断的捷恩卡。如果他能成为同伴的话就太好了。

迎向波澜万丈的旅程 特利斯坦、前进吧！

玩家在各式各样的角色加入游戏后，就可以培育战斗的团队、进行战斗。只要解除地图上的各个都市和教会的危机，打倒头目，这样便算是过关了。在这里，我们为您介绍有关于本作的基本流程及系统，除此之外，在携带型主机上魄力满分的战斗画面也很令人注目哦！

POINT1 移动路径还可设定为3个所在地

编成队伍、一切准备就绪后就可以出击了！先考虑好各个队伍的移动方向，再将旗子插在目的地一，战斗队伍便会朝向目的地前进。此外，在此次的外传中，玩家还可以将一次移动目的地指定为范围内的3个所在地。而为了避免突然被攻击，玩家最好先预测敌人的行动，仔细思考队伍的配置场所再做移动。



←若是敌我双方不够接近，就无法看见敌人的情况，因此敌人行动的预测是非常重要的！。

POINT2 掌握运命的混乱计量

"皇家骑士团外传"的最大特征就是，在画面右上方会有个"民心量表"。藉由这个民心量表，玩家便可知道自己所率领的军队在民众心中的评价究竟是如何。民心量表也会随着玩家行动的增减而变化，而当据点的危机解除时，玩家所得到的塔罗牌种类也是改变民心量表的因素之一。另外，民心量表的数值高低同时也决定了故事和往后结局的变化，玩家若是想看到所有不同的结局，那么像背叛民众的期待与支持…等事也就非做不可了。



↑在解除了都市或教会的危机后就可以得到塔罗牌哦！真是太幸运了！

民心量表很重要







↑得到塔罗牌后，玩家便可随时在往后的战斗中使用。



→但是，玩家必须随时注意的是民心量表会因不同的塔罗牌而增减，这时玩家能做的只有碰运气了。



→随着玩家所得的塔罗牌种类，角色的参数值也会产生变化。到底会出现凶还是吉呢？

左右命运的塔罗牌

POINT3 发现隐藏的据点了

游戏的地图上藏有不为人知的隐藏据点以及埋着财宝的地点哦！在这个隐藏的据点里，不但会有可成为同伴的角色，还有握有重要情报的人物存在，玩家一定要注意，千万别忘了把它找出来。而在行进途中若是经过宽广的平地，这也是值得怀疑的地方，玩家可以利用队伍在地图各角落间移动，以便找出藏宝的地方。

→若是遇到值得怀疑的场所，一定要派遣团队去搜查看看！





←看吧！发现隐藏据点了。究竟有什么样的情报？真令人紧张。

POINT4 战斗

战斗的进行是采用基本的半自动战斗模式，玩家只需要给予全体团队指示，再选择"战斗指令"就可以了，而且塔罗牌的使用更可以达到间接地帮助我方军队的目的哦！

准备迎接头目机



←一旦接近被头目控制的城市，就会出现头目标示，没准备的就可别太靠近！





↑使用塔罗牌的就还可以发动强力的魔法！玩家若能善加利用，在战斗中会有很大的帮助哦！

给予正确的指令

→遇到状况时，必须随时改变指令来进行战斗。





THE LEGEND OF ZELDA®
萨尔达传说 力之章 奇迹树果

使用神奇的树果 让众多的谜团明朗化

特報

在动作要素很重的“力之章”里，会有什么样的冒险等待着？这期要将最新的情报，送给那些想早点知道的玩家们！

这个“奇迹树果”系列，会因为从哪一款游戏开始游戏，而使剧情和事件产生变化。这一次，要介绍给玩家使用四季之杖改变季节来冒险的“力之章”最新情报！这款游戏，要使用“亚奇奇之实”和“好痛呀果实”等具有各式各样效果的树果，来解开谜团。而且在“力之章”里，已经知道会有同伴登场来助林克一臂之力！值得好好注意。

季节错乱的镇！



↑林克来到突然变成冬天的小镇。这个季节错乱的小镇，能不能回到原来的状态呢……？

用亚奇奇之实来点火！

这个游戏中登场的神奇树果，每一种都隐藏着各式各样的效果。而亚奇奇之实就是拥有炎之属性的神奇树果。所以假如发现烛台等物品的话，请马上使用亚奇奇之实来将火点上。



↑使用弹弓，可以将亚奇奇之实射出去，将敌人变成一团火球。

→即使是手伸不到的地方，也可以像这样的使用弹弓！如此一来，就连遥远的地方，也能将火点上。

用好痛呀果实来解决敌人！

“好痛呀果实”正如名字所表示的，是拥有攻击属性的树果。比起一般的攻击，好像能给予敌人更为强力的伤害。但是“好痛呀果实”好像有着什么秘密。这个秘密到底是什么呢？

→围住在“好痛呀果实”四周的凶恶怪物们。这个树果所隐藏的秘密是……!?



←使用“好痛呀果实”的弹弓攻击，威力真是超群！从远距离也能确实打倒敌人。

林克同伴登场了！！

在这里为各位介绍，会在林克的冒险过程中帮助林克、值得信赖的两位同伴。一个是以强力的龙卷攻击将敌人打倒的姆修，一个是让林克坐在背上可在水上移动的威威。藉由他们的帮助来解开谜题吧！


↑长了翅膀的熊（？）—姆修。能载着林克到处移动。





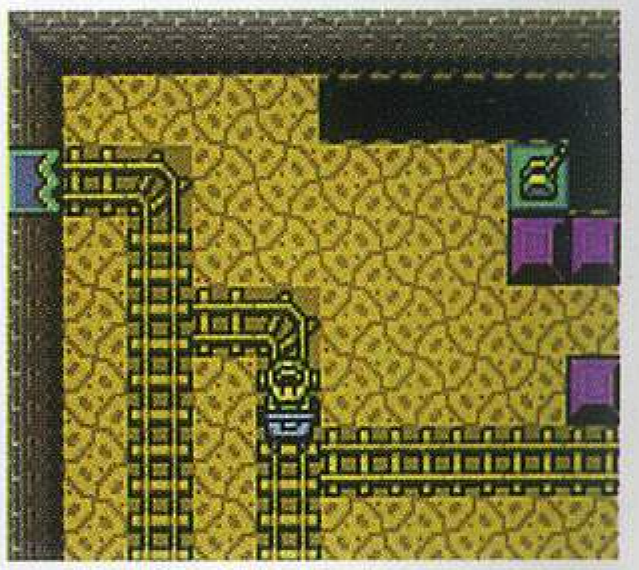
→他是威威，能成为同伴。是多多格的小孩吗？



↓坐在威威背上，即使是水中也能轻松的移动，行动范围变得更广了。






↑坐在矿车上的林克。有许多分岐的路线，到底会到达哪里呢？




次世代丛书
新千年巨献
新世纪力作
GAME BOY第三弹!
几百款值得一玩再玩的好游戏
好游戏绝不能错过
一本值得期待的好书
好书你一定要拥有
次世代丛书
NEXT
GAME BOY千年珍藏本
GAME BOY千年珍藏本
GAME BOY迷敬请期待
2000.4
定价:
18.00元
GAME BOY千年珍藏本
电子游戏软件倾力之作
次世代丛书
因为有用心 所以有信心
新千年，第一本倾力奉献之作

ISSN 1006-5032

9 771006 503000 05>



邮发代号：82-648 统一刊号：CN 11-3505/TP

定价：8.40元